El Maquinista

Nº 4 SEPTIEMBRE · 91 INFORMACION E HISTORIETAS 275 PTS.

HUMOR USA • ANDREAS
SPIDER • GRAFIMATICA
REVISTAS PARA ADULTOS
SENTO • MANEL GIMENO
RAFA FONTERIZ • JOAN VERDÚ
MICHARMUT • JAVIER OLIVARES

DOSSIER BERNET





Per supost
que pots
passar del

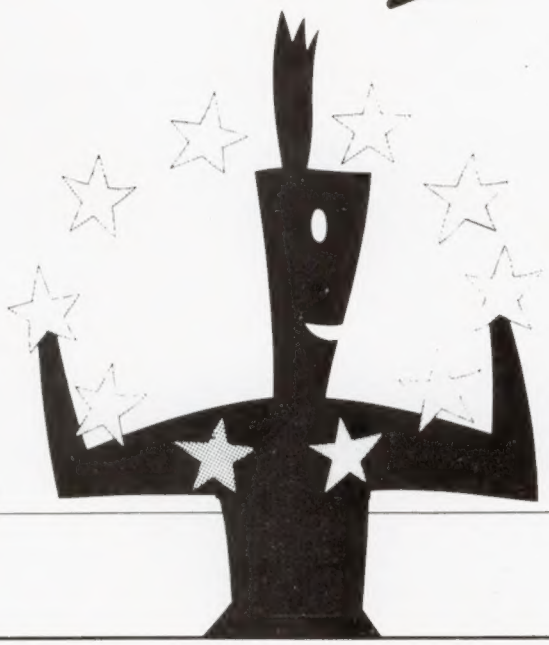
CARNET JOVE

però et perdràs
més de

150.000 avantatges
en 14 països.

INFORMACIÓ I VENDA:

CAIXA DE VALÈNCIA
CAM
CAIXA PROVINCIAL
CAJA DE AHORROS DE CASTELLON
CAIXA D'ESTALVIS DE CASTELLÓ
CAJA DE AHORROS PROVINCIAL DE ALICANTE
CAJA DE AHORROS DE CARLET
caixa popular
CAJA DE AHORROS DE ONTINYENT
Hispano
ASSOCIACIONS JUVENILS
CJC CONSELLS DE LA JOVENTUT
CENTRES D'INFORMACIÓ JUVENIL



¡J Valencià
Institut de la Joventut

GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIO I CIENCIA

El Maquinista



El Maquinista es una publicación bimestral de **La General Ediciones**. Editor y Director: **Juan Puchades.** Asesores editoriales: **Manel Gimeno** y **Carlos Martínez**. Consejo de redacción: **Manel Gimeno, Juan Puchades.** Diseño: **J. P.** Maqueta: **J. P. / M. G.** Colaboradores: **Atila, Jordi Bernet, Juan Campos, Pepa Cortell, Jesús Cuadrado, Juanvi Chuliá, Rafa Fonteriz, Pepe Gálvez, Víctor García, Toni González, Salvador Hoffman, Juan Manuel Játiva, José Mas, Micharmut, Javier Olivares, Alvaro Pons, Andres Porcel, Pedro Porcel, Sento, Francisco Soler, Joan Salvador Sorribes, Antonio Trashorras, Joan Verdú.** Suscripciones: **R. Puchades.** Fotocomposión: **Valentipo, S.L.** Fotolitos: **La General, Selecrom.** Impresión: **Signo Gráfico.** Alboraia - Valencia. Depósito legal: V. 2759-90. © **La General Ed. y cada autor de artículo, fotografía, ilustración o historieta.** Julio-Agosto 1991. **La General Ed.** G. V. Ramón y Cajal, 7, 2.°, 3.ª. Tel. (96) 341 57 28. **46007 VALENCIA.** **El Maquinista** no comparte, necesariamente, las opiniones expresadas por sus colaboradores.

E D I T O

El mayor problema con el que se enfrenta la industria del tebeo (industria, por lo tanto negocio, no nos engañemos), probablemente sea el de encontrarse encerrada en sí misma, sin que se vislumbren claras vías de escape. Todos hacemos bien poco para lograr nuevos lectores, parece que estemos más interesados en nuestras batallas internas, en nuestra propia miseria, que en buscar nuevos públicos para nuestros productos.

Si el tiempo empleado en discutir, escribir venganzas y escupir bilis, se utilizara en tratar de encontrar nuevas fórmulas para la promoción del medio en el exterior, todos saldríamos beneficiados; los editores podrían cimentar sus editoriales, ampliando su producción y pudiendo asumir ediciones con mayores riesgos editoriales, ya que estos se verían ostensiblemente reducidos. Los dibujantes lograrían trabajar más, o directamente trabajar, sin más, cobrando dignamente por su trabajo. Y lo que quizás sea lo más importante, tal y como está el patio, los periodistas especializados (sí, digo bien, periodistas) cobrarían sus colaboraciones en la prensa especializada (efectivamente, prensa) y a poco que fueran mínimamente espabilados, trabajarían para otros medios, en principio, alejados de la historieta.

Pero, mientras la cosa continúe así, y me temo va a continuar, seguiremos pataleando, insultando y mirándonos el ombligo entre nosotros, aburriendo al escaso lector, llevando al tebeo hacia la agonía y permaneciendo en el ghetto.

JUAN PUCHADES

S U M A R I O

Portada: Jordi Bernet. **Color:** Pepa Cortell. **3. Edito, Sumario:** Sento. **4. Dossier: Bernet.** M. Gimeno, J. Puchades, J. Campos, T. González, J.M. Játiva, S. Hoffman. **13. Espacio Exterior: Noticias.** T. González. **15. Objetivo la Luna: Reseñas. 19. Harina Fósil.** J. Olivares. **20. Librum.** J. Cuadrado. **22. Informe: Revistas para Adultos.** F. Soler. **25. El beso del erizo.** Micharmut. **26. Artículo: Andreas.** J. Mas. **28. El enemigo natural.** J.V. Chuliá, M. Gimeno. **30. Retrovisor: Spider.** A. y P. Porcel. **33. El Octavo Pasajero.** J. Cuadrado. **34. Tiras:** Atila. **35. Humor USA.** A. Trashorras. **El Amigo Carioca:** P. Gálvez. **38. El extraño bar:** J. Verdú. **40. Grafimática:** A. Pons, V. García. **45. A la caza del conejo.** R. Fonteriz.



DOSSIER

JORDI BERNET

ENTREVISTA

San Andrés parece el típico barrio que ha crecido a su pesar, Barcelona se lo ha tragado mientras las casas de dos plantas tratan de defenderse, como pueden, de los nuevos edificios. A las cinco de la tarde de un martes da la impresión de ser un pueblo tranquilo en el que sus habitantes aún se conocen, como suponemos, sabrán quien es ese señor de bigote que dibuja tebeos y sale en los papeles, ese señor con el que tenemos una cita: **Jordi Bernet**.

MAQ- Parece que, para tí, trabajar de dibujante de historietas hubiera sido algo irremediable, tu padre era Jorge, **el dibujante de** Doña Urraca **y tu tío** Bernet Toledano, **que dibujaba un personaje llamado** Altamiro de la Cueva.

BER- Lo de tener un padre dibujante marca mucho, yo cuando tenía quince años comencé a dibujar **Doña Urraca**, me hice profesional a esa edad, pero, realmente, siempre pensé ser dibujante, debo de ser uno de los pocos afortunados, o no, esto nunca se sabe, que siempre pensaron ser dibujantes.

El ambiente familiar era muy propicio para dedicarse a un trabajo de este tipo, al margen de mi padre y mi tío, sus otros hermanos pintaban, y por parte de mi madre estaba su hermano, **Miquel Cussó**, que era escritor y guionista de cine. Posteriormente mi hermana ha sido montadora de cine y un primo también era escritor. Lo extraño habría sido dedicarme a otra cosa.

MAQ- ¿Cómo fue lo de continuar Doña Urraca**, al morir tu padre?**

BER- Mi padre murió muy joven, a los 38 años. En la familia nos quedamos muy jodidos y yo la tuve que sacar adelante, fui dibujante antes de saber dibujar, pensaba estudiar dibujo del natural, pintar... y cuando tuviera una preparación decente comenzar a trabajar, pero a los quince años ya me contarás. Tuve que dibujar **Doña Urraca** como salida, era lo primero que hacia y me costó mucho convencer a **Bruguera** de que lo podía hacer, estuve publicando el personaje durante un año.

MAQ- ¿Qué tal fue tu relación con Bruguera**?**

BER- Lo de siempre, **Bruguera** siempre ha sido igual, cuando mi padre murió no había en casa un solo original de él. Trabajó para **Bruguera** 20 ó 25 años y no quedaba nada. Esto siempre ha sido así, se firmaban unos contratos con los que se robaba todo, **Bruguera** era la propietaria de los originales y, de cualquier manera, habían bofetadas para firmar uno de esos contratos a los que sólo accedían los dibujantes de élite, **Cifré**, **Peñarroya**, mi padre... lo otro aún era peor. ¡Eran tan ridículos esos contratos!, recuerdo una claúsula que decía que el dibujante cedía cualquier personaje; después **Bruguera** le prestaba ese personaje, para que el dibujante pudiera ejercer su profesión. Al año de trabajar para ellos desaparecí de allí, todo aquello era absurdo.

MAQ- Tus siguientes trabajos ya son para el extranjero, haces una serie que se llama Poncho y Yucatán.

BER- Sí, esto es muy prehistórico. A mí lo que me gustaba era el dibujo realista, y estaba con **Doña Urraca**, lo cual me hacía tener unos líos tremendos, por lo que opté por dejar **Doña Urraca**. Además estaban los problemas con **Bruguera** por el asunto legal; si el personaje hubiera sido de mi padre, estoy seguro que habría continuado.

Fue entonces cuando empecé a dibujar en serio, haciendo ilustraciones para novelas. Era la época de las agencias y yo estaba en **Bardon-Art**, que eran amigos míos, ahí nació **Poncho y Yucatán**, era una cosa con un formato muy extraño, salió en varios países de Europa. Era una serie *Western* de la que llegué a hacer unos treinta episodios, era lo primero que hacia y resulta bastante rudimentario.

MAQ- Después haces algunas cosas para Inglaterra y comienzas a trabajar para Spirou **con** Dan Lacombe, **una serie en la que se ven claras influencias de** Frank Robbins.

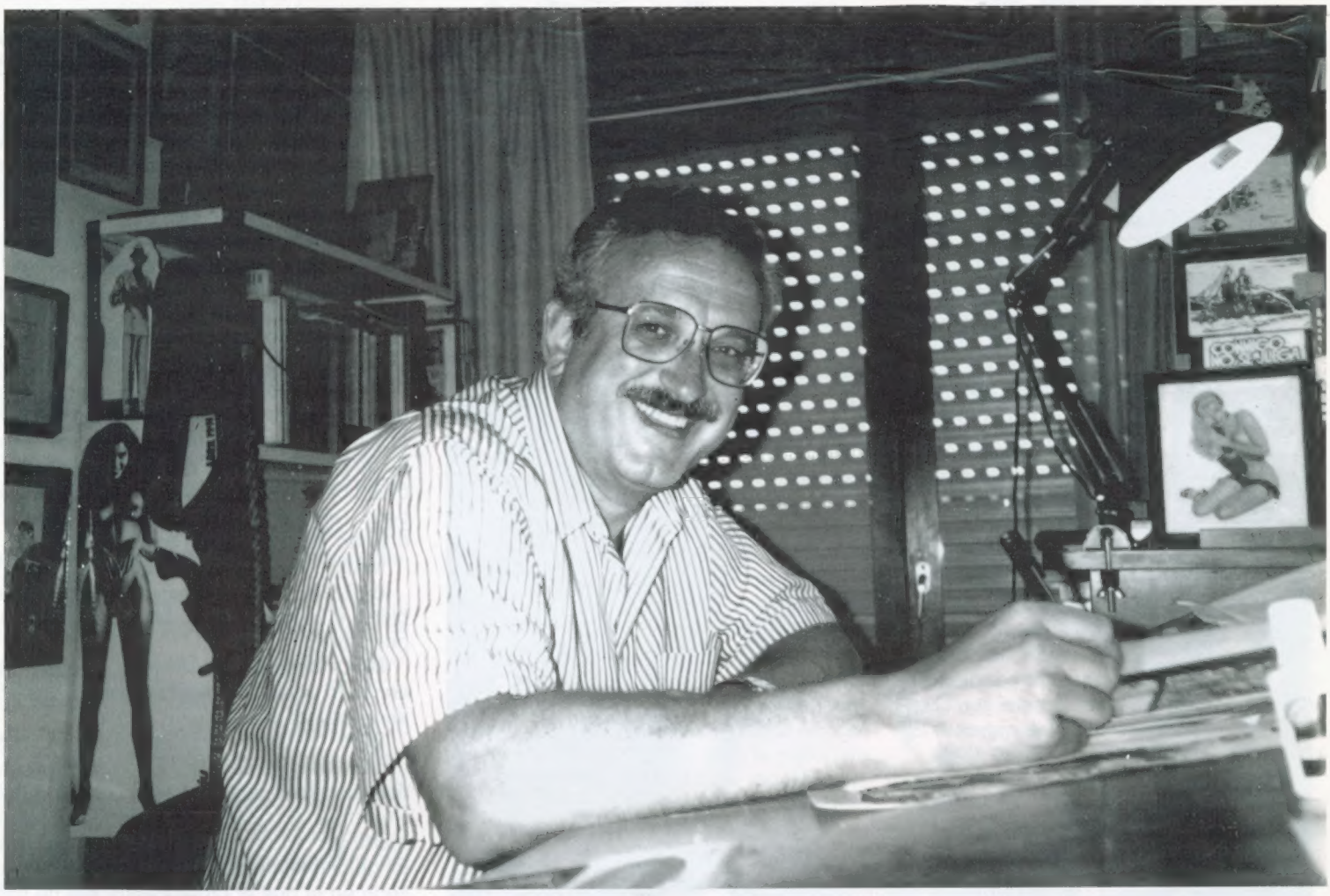
BER- Me llamaron de la revista **Spirou** con unas buenas condiciones de trabajo, ya que lo que hice para Inglaterra había sido en pésimas condiciones, sin firmar, sin devolverme los originales, cediendo los derechos... Pasaban cosas curiosas en Inglaterra, **Fletway**, que era la editorial más fuerte entonces, no sólo no devolvía los originales sino que los destruía, primero los troceaban con una guillotina para después quemarlos, de esta forma no se aprovechaban ni ellos ni nadie.

Trabajar para **Spirou** era otra cosa. Lo primero es que te devolvían los originales; recuerdo que algún compañero me decía: **"hostias, y que haces con los originales?** *¿Dónde los pones?"* (risas), hablo del 67 ó 68. Era una época en la que estaba muy influenciado por **Robbins**, cosa que se nota en **Dan Lacombe**, que por cierto, la gente también tiene coña, una vez, a un periodista le conté, entre otras cosas, que empecé muy influenciado por **Robbins**. Esto lo dije en un contexto muy general, bien, va el tío y escribe un libro en el que pone en letras grandes **"Jordi Bernet:** *Estoy muy influenciado por Frank Robbins"*. Después todo dios que ha escrito algo sobre mí dice siempre lo de mi influencia con **Robbins**, y por favor que alguien me expliqué, ahora, años después que influencia de **Robbins** puede haber en mi trabajo.

MAQ- Lo curioso es que decias estar influenciado por Robbins **y no por** Caniff **que suele ser lo más Habitual.**

BER- Es que no había mucho material de esta gente, no había forma de encontrar nada de ellos, teniamos una páginita, cuando un tío estaba influenciado por alguien tenía tres páginitas y hacia virguerias con esas páginas.

En aquellos tiempos, bueno la verdad es que ahora es igual, publicabas antes de saber dibujar, con lo cual tenías que mirarte a la gente que lo hacia bien. Lo bueno es que había mucho trabajo para agencias y



podías hacer prácticas, por ejemplo todas mis birrias se las llevaron los ingleses y se quedaron la mar de contentos.

MAQ- Fuiste amigo de Robbins, **¿Cómo os conocísteis?**

BER- Robbins estuvo en Barcelona y le conocí a él y a su mujer, luego estuvimos carteándonos durante mucho tiempo, su mujer me enviaba tartas por correo. Cuando vino estuvimos dibujando juntos, era un tío cojonudo. Más tarde se separó de la mujer y cambió de domicilio y ahí perdimos el contacto.

MAQ- Miquel Cussó **fue el guionista de algunas de tus series:** Paul Foran, Michael y Andrax **¿Cómo fue trabajar con él?**

BER- Como he dicho al principio, él era escritor y guionista de cine, en principio no tenía nada que ver con esto, pero yo le insistía para que me hiciera algún argumento. De todas maneras para él este nunca fue su trabajo habitual.

MAQ- ¿Has escrito alguna vez tus propios guiones?

BER- Sí, algunos de los que hice con **Cussó** eran míos y después he continuado haciendo alguna cosa o dado ideas para argumentos.

MAQ- Más tarde vienen series como Wat-69 **o** Andrax.

BER- Wat-69 lo hice para Alemania, es un trabajo con el que me lo pasé bien, porque era un reencuentro con el dibujo de humor, la serie era de humor sexy, pero light, lo divertido es que cuando aquí se levantó la censura me pedían este material porque salía teta. Al final se lo vendí a **Rafael Martínez**; el problema es que no teníamos los originales, lo alemanes se los cepillaron todos, con lo cual se tuvo que reproducir a partir del material que se había publicado a color, a través de unos filtros se eliminó el color para reproducirlo a Blanco y negro. Los alemanes son así, les envías un original y no vuelve nunca más. Con **Andrax** pasó algo parecido, no tengo un sólo original, eran alrededor de 700 los que hice, todos volaron.

MAQ- ¿De qué manera se reprodujeron?

BER- Por suerte yo me iba sacando unas copias, que también eran difíciles de hacer, entonces no estaban estas maquinitas de ahora, que en un momento te hacen las copias que quieras, el sistema que se usaba se llamaba *Instaprint* era carísimo y tenías que hacer 10 ó 12 copias, lo que pasó, es que las hacía la agencia y yo siempre les mangaba alguna copia. Gracias a esto se pudo editar posteriormente.

MAQ- Parece que había como muchas imposiciones editoriales.

BER- Sí, por ejemplo, **Andrax** lo empezamos mi tío y yo con muchas ganas, entonces la serie tiene bastante éxito en Alemania, en ese momento los editores deciden que quieren ser ellos, también, autores y comienzan a intentar hacer guiones, a sugerirnos ideas, con lo cual la jodieron bastante.

MAQ- ¿Porqué reeditar Andrax **quince años después?**

BER- Primero, porque estuve trabajando en la serie un montón de tiempo y el lector no la conocía y la segunda razón que estaba bastante cansado de ver copiadas por todas partes, incluso en revistas de la **Warren**. Parece ser que había gente que conocía la serie por la publicación alemana.

MAQ- La historia quedaba sin final y lo realizaste después, con guión de Segura, **publicándolo en** Zona-84.

BER- Pensé que se le podía añadir un final, llamé a **Segura**, él se leyó la serie y me dijo que sí podía hacer algo para cerrarla.

MAQ- A finales de los años 70, hiciste unas historias de un personaje que se llamaba El Cuervo, **con guiones de** Andreu Martín.

BER- Esta serie la hicimos para la revista **Kung-Fú**, en principio la dibujo **Ortíz**, pero al no poder continuarla, me llamó **Toutain** para que la dibujara yo. **El Cuervo** era una especie de detective que iba soltando hostias con la mano plana, era la época que estaba de moda el karate. Fue divertido de hacer, me inventaba los golpes, porque los auténticos son muy plomos, intentaba ponerle un poco de salsa y movimiento. De todas maneras aquello fue un trabajo accidental, de una temporada.

MAQ- Entramos en los años 80. ¿Qué ocurre para que un señor al que, en principio, no conoce nadie aquí, se convierta en una estrella de los tebeos?



BER- Bueno... yo siempre había tenido contacto con dibujantes y editores. Lo que ocurrió fue que al cambiar el asunto aquí, y empezar a salir las revistas de **Toutain** y **Rafael Martínez**, me llamaban para ver si queria colaborar, pasaba, por ejemplo con **Toutain**, que siempre ha querido hacer experimentos extraños, trataba de ligar a un dibujante americano con un guionista español o al revés, entonces me comentaba que **Bruce Jones** estaba haciendo guiones para **Maroto** y me decía si yo quería hacer algo así, pero, sinceramente a mí lo de la ciencia ficción de aquel tiempo, con naves, y maquinitas me la traía bastante floja.

Con esto, lo que quiero decir es que pasaba bastante de estas historias, hasta que un día, accidentalmente, estando en **Toutain** me hablaron de unos guiones en los que el protagonista era un asesino americano, esto me parecía bastante mejor, leí los guiones y me gustaron mucho, se trataba evidentemente de **Torpedo**.

MAQ- ¿Esto fue después de que Alex Thot **realizara los dos primeros episodios?**

BER- Sí, los guiones estaban desde hacia un año en un cajón a nadie le había interesado por lo que pasó con **Thot**, que es un hombre bastante moralista y no le interesó continuar la serie. De cualquier manera, la historia de **Thot**, yo la sé por lo que me ha contado **Abulí**. Parece ser que **Toutain**, que es un poco **Toutain**, a los dibujantes americanos les paga por adelantado, y yo creo, que si **Thot** lee un guión es libre de decir que no le gusta. Lo feo del caso, es que recibió el guión y el dinero al mismo tiempo y por lo visto pensó que al no ser el guión de un autor conocido, no iba a pasar nada si cambiaba los textos, y así lo hizo, trató de hacer de **Torpedo** un personaje positivo. Después, aquí se tuvieron que cambiar de nuevo los textos, ya que los de **Thot** no tenían nada que ver con los originales. Más tarde **Thot** vino a un Saló del cómic y habló con **Abulí**, pero ninguno se bajó del burro y se cortó la serie.

MAQ- Por lo que nos has contado hay un año de distancia entre el trabajo de Thot **y el tuyo.**

BER- Sí, **Abulí** aguantó aquel año haciendo traducciones; fue muy duro para él, le echó huevos. Si no llega a ser porque los guiones cayeron en mis manos se podía haber pasado otro año igual.

MAQ- Hay un momento en el que Abulí **y tú lleváis el personaje hacia el humor.**

BER- Esto pasó enseguida, hay episodios claramente cómicos, por ejemplo los realizados para **El País**, ellos iban de duros y les advertimos que podían haber episodios fuertes, que no todo iba a ser humor, su respuesta fue: *"No hay problema para publicar lo que sea, eso era antes..."*, claro, en la serie de entregas para **El País** hubieron episodios cómicos de los que sé que comentaban: *"Tanto Torpedo y esto es muy blando"*, cuando llegó el último todo se cagó.

MAQ- ¿No teniais contrato con ellos?

BER- No, no quisimos, hablamos de publicar 6 entregas y la sexta no quisieron publicarla.

MAQ- Después de Torpedo**, y siguiendo un cierto orden cronológico, realizas** Sarvan**, serie escrita por** Antonio Segura.

BER- Conocí a **Antonio** de casualidad, una mañana yo había quedado en **Selecciones Ilustradas** para conocer a **Sánchez Abulí** y esa misma tarde tenía una cita con **Rafael Martínez**, porque me tenía que presentar a un guionista con el que tenía que hacer una serie en la que el protagonista era un personaje femenino, el guionista era **Sánchez Abulí**, al que había conocido esa misma mañana, pero lo que habia escrito no nos gustó demasiado, entonces se le pidió a **Antonio Segura** que preparara algo y de esta manera nació **Sarvan**.

MAQ- ¿Te plantean igual los guiones Abulí **y** Segura**? ¿Participas en ellos?**

BER- Yo siempre a los guionistas con los que he trabajado en esta última época, que han sido pocos, les he dejado hacer lo que quisieran, nunca he mediatizado a un escritor para que escriba lo que yo quiera. Otra cosa, es que se me pueda ocurrir una idea para realizar una historia y le diga: *"¿Esto lo podemos Hacer?"*. Recuerdo que **Carlos Trillo** me comentó que en la época gloriosa de los dibujantes argentinos, había uno que dibujaba muy bien, pero sólo caballos, perros y viejos, con lo cual los guiones tenían que ser de caballos, perros y viejos, esto no es serio, tienes que dibujar lo que sea.

MAQ- ¿Técnicamente como son los guiones que te entregan?

BER- Abulí, por ejemplo, escribe la historia que le da la gana, a no ser que yo tenga un argumento que le pueda pasar. Después, con el guión en la mano yo voy a mi aire, no me marca planos, sólo la estructura de cada página, yo soy de los que creen que la última palabra a nivel visual la tiene el dibujante.

MAQ- ¿Con qué guionistas estás trabajando últimamente?

BER- Con **Abulí, Trillo, Dal Pra**, que es un guionista italiano que más gusta bastante, y también he hecho alguna cosa con **Oscaraibar**.

MAQ- Tras Sarvan **viene** Kraken, **una serie que empezó publicándose en** Metropol.

BER- Me siento bastante integrado con **Kraken**, hay mucha parte mía en esa serie; muchos argumentos y sobre todo el ambiente, era algo que yo andaba buscando. Marqué una serie de pautas definidas por una violencia muy fuerte, todo en un clima muy cerrado y axfisiante, algo bastante duro.

MAQ- Tu producción parece tremenda, da la impresión de que trabajes como un descosido y que a final de mes te salgan un montón de páginas.

BER- Esto engaña mucho, lo que ocurre es que puede coincidir en un mismo mes la publicación de varios trabajos realizados con bastante antelación.

MAQ- ¿Cuánto tiempo le dedicas al día a trabajar te planteas sacar un número diario de páginas?

BER- No, hay dibujantes que si lo hacen; se levantan y dicen: *"Hoy me toca hacer 35 páginas"*, y van y las hacen (Risas). Personalmente, hay días que no sirvo para nada, no produzco. De normal, y trabajando como un chino, puedo hacerme una página, de todas maneras si algo no me gusta lo repito, corto un trozo, lo pego, lo que sea necesario. Si sale una cosa de aquí tiene que ser algo de lo que me sienta satisfecho.

MAQ- ¿Tu ritmo de trabajo es más o menos el mismo siempre?

BER- Sí, yo trabajo bastantes horas al día. Hay que pensar que aparte de historieta también hago publicidad y portadas de libros. La inspiración si no te pilla trabajando no sirve de nada, si te coge en un bar lo tienes mal. Tú tienes un ritmo y ese ritmo lo has de mantener, lo notas en la mano, si te vas un mes de vacaciones y no dibujas nada, cuando vuelves eres como manco.

MAQ- ¿Cómo llevas lo de ser dibujante y a la vez tu propio agente?

BER- Es un coñazo, diariamente tienes llamadas telefónicas, tíos que no pagan, envios de cosas. Tengo bastantes cacaos, que son bastante repugnantes y que te impiden concentrarte.

MAQ- Es curiosa la mezcla que hay en tu trazo de dibujo realista y dibujo de humor.

BER- Esto es por culpa de mis orígenes de cuando dibujé **Doña Urraca** y después, cuando hice **Wat-69**. Siempre me ha gustado cariturizar a los personajes, de esta manera consigues sacar tipos con carácter y personajes secundarios curiosos, con esto rompes la frialdad del dibujo realista. Cariturizar a la gente es algo bastante divertido, a mi suegro lo he sacado varias veces de gángster, él no lo sabe (Risas). Nunca me ha gustado hacer rostros fotográficos, aquello que parece una foto, prefiero que los personajes tengan una retirada a alguien. Muchas veces, cuando dibujo pienso en actores de cine y trabajo sobre esa cara que me



Dan Lacombe.

viene a la cabeza. Para hacer a un tipo con cara de sapo pienso en **Edward G. Robinson**, la cosa está clara.

MAQ- Estuviste trabajando con Buixadé, **el cual te introdujo en el mundo del jazz.**

BER- Fui ayudante suyo a los 17 años, era un trabajo que me daba pelas. **Buxadé** ahora debe de rondar los 60 años. Era un tío muy particular, bastante desastre, pero muy particular, muy inquieto y con facetas muy interesantes; era un gran entendido en jazz, a la vez que conocía muy bien la historieta americana clásica. El y **Alfons Figueras** me introdujeron en el mundo del coleccionismo de historietas.

MAQ- ¿Te continúa interesando el jazz?

BER- Antes me gustaba mucho más, el jazz tuvo una época muy buena, luego ya paso totalmente.

MAQ- ¿Qué te interesa? ¿el jazz de los 30 a los 50?

BER- Sí hasta los 50. Yo he sido un tío al que le interesaban cosas que ya habían pasado cuando llegaba, no hablo de nostalgia, porque me refiero a tiempos que yo no he vivido, de alguna manera es un cierto interés por la investigación.

MAQ- Evidentemente no son recuerdos vividos por tí.

BER- Mi nostalgia la valoro en lo que vale, pero así como hay gente, que cree que lo mejor es **El Guerrero de Antifáz**, porque es lo que leían de pequeñitos,l yo no. Yo leía **El Guerrero del Antifáz**, pero era muy malo.

MAQ- Parece que te interesa bastante la historia de la ilustración.

BER- Claro, hay que conocerla. La ilustración se está perdiendo, ahora si hubiera una guerra la imagen de los carteles sería fotográfica, pensar en las maravillas de carteles que se hicieron en la 1.ª Guerra mundial...

MAQ- ...O en la guerra civil española.

BER- Efectivamente, o las revistas ilustradas alemanas, francesas, inglesas o americanas de los años 30, 40 ó 50. Los dibujan-



tes americanos de esta época tenían por maestros a los ilustradores de revistas como el **Saturday Post** o **Life**. Imaginar ahora los dibujantes americanos, pobrecitos, que se pueden mirar.

Han habido momentos de la historia en los que el dibujo, como medio, estaba muy potenciado, evidentemente no es el momento actual, ahora vas a un abogado porque tienes problemas con un editor y no hay ni Dios que sepa nada de este oficio, el tío te dice: *"¿Usted hace esto?, está bien, está bien, que bonito, ¿Lo hace con tinta china?, ¿a mano?, ¿de uno en uno?, ¡hostia que trabajo!"*. Claro no tienen ni puta idea.

MAQ- Has localizado bastante material antiguo, revistas ilustradas, libros, originales...

BER- Sí, me lo paso bien con esto, llego a épocas extrañísimas, así descubres que **Milton Caniff** aprendió de **Noel Sickless**, un clásico de toda la vida, el cual a su vez es seguidor de los dibujantes de la revista alemana, de principios de siglo, **Simplicisimus**. Estos ilustradores ya utilizaban la línea y la mancha negra para definir, yo en cierto modo soy herédero de este sistema de blanco y negro.

MAQ- No sueles trabajar en color.

BER- El color no lo toco nada, sólo he hecho alguna cosa, la verdad no me atrae mucho, prefiero el blanco y negro. Alguna vez he pensado ponerme a pintar, pero acabo de dibujar y prefiero desconectarme del trabajo.

MAQ- ¿Cómo entraste en contacto con la gente de Makoki**?**

BER- Hace años que los conozco, son buena gente. Una cosa tengo clara, los dibujantes necesitamos editores, editores que te den libertad, aquí todo Dios se mueve con el esquema americano del **Creepy** de los años 60. Nadie tiene huevos para hacer algo diferente, hay una arteriosclerosis absoluta, por el contrario estos tíos de **Makoki** tienen ideas. Había gente que decía que no serían capaces de hacer una revista como **Torpedo** y ahí está, es un producto totalmente diferente al que podrían haber hecho los editores convencionales. Hay que moverse.

El otro día me decía un compañero: *"Oye, tú con estos del **Makoki** te llevas bien, ¿No?"* yo le decía: *"¿pero qué me quieres decir?", "no sé, si estás compenetrado, ya me entiendes..."* Joder, he trabajado con 45.000 editores y los de **Makoki** a su lado son unos angelitos. ¡Hay cada gángster con smoking por ahí!, esos son los peores. Los de **Makoki** son unos tíos cojonudos.

MAQ- Sabes que no te van a gastar la putada.

BER- Claro, son gente que te escucha, les puedes contar tus proyectos, lo que te apetece hacer y ellos se lo piensan, tienen ganas de hacer cosas.

Yo siempre he trabajado con gente que tuviera nuevas ideas, ganas de hacer algo nuevo, lo que pasa es que desde los 70 las revistas no se han modificado y se nota el cansancio.

MAQ- Está el caso de las revistas en Francia.

BER- Los franceses están plomísimos, era un mercado increible y se lo han cargado por culpa de los incompetentes de los críticos, que sin saber nada de nada, han llegado a directores editoriales, han hecho lo que a ellos les gustaba y sólo han conseguido aburrir al lector.

MAQ- Esto que dices puede enlazar con tus problemas con Glenat.



BER- No sólo míos, también de **Bourgeon**, de más gente, cuando les puse el pleito, había seis autores más que estaban en lo mismo.

MAQ- Los problemas surgieron cuando se quiso llevar Torpedo **al cine. ¿habéis tenido más contactos para hacer alguna película?**

BER- Curiosamente desde España nunca se trató de hacer nada en cine con **Torpedo**, y ahora se va a rodar **Custer** aquí en Barcelona. **Custer** es la historia que hice con **Trillo**, ya tenemos los contratos y el año que viene se comenzará a rodar.

Respecto a los problemas que comentabáis con **Glenat**, lo que realmente pasó es que intentaron robarnos el personaje, pretendían que firmaramos un contrato que era la hostia. Ahora os pasaré una copia del contrato, porque creo que es bueno que la gente conozca estas cosas.

MAQ- Podías comentar algo sobre tu relación con Carlos Trillo.

BER- El vive en Buenos Aires, sólo nos vemos una vez al año, pero nos carteamos frecuentemente, es una persona excepcional, un gran profesional. Tenemos un contácto a través de los mares mentales absoluto. Pese a la distancia está mucho más cerca que alguna gente que la tienes al lado.

MAQ- Tú último trabajo con Trillo **es** Ivan Piire**, que se está publicando en** Splatter**. ¿Está realizado especialmente para esa revista?**

BER- No, yo hago los trabajos por mi cuenta y después los vendo. Lo que ocurrió con **Ivan Piire** fue que se estaba preparando **Splatter** y **Damián (Carulla)**, me comentó la posibilidad de sacarlo por ahí.


¿NO SERÁ EL PANADERO DE LA ESQUINA?
A MÍ ME HUELE QUE ES DEL FISCO.
VAMOS A CHARLAR A UN SITIO TRANQUILO, ¿EH? RELÁJATE. HACE CALOR AQUÍ, ¿EH?

Torpedo.

MAQ- Por lo que comentas no trabajas con agentes, tú realizas tu trabajo y luego buscas editor.

BER- Sí, el sistema de los agentes no me convence demasiado, por ejemplo, una formula, la utilizada con **Sarvan**, consiste en cobrar un adelanto de las ventas que pueda tener ese material. Este sistema me parece terrible, pasa mucho tiempo hasta cubrir el adelanto y nunca te enteras muy bien de como han ido las ventas. Resulta más positivo trabajártelo tu mismo, sabes que se lo vendes a tal país y cobras tanto, se lo vendes a aquel otro y te lleves aquello. Prefiero tabajar así.

MAQ- ¿Negocias tú todas las ediciones?

BER- Sí, **Torpedo** se ha vendido a 12 ó 13 países, que no es ninguna tontería, aunque hay países como Grecia, Portugal o Yugoslavia, en los que la venta es casi testimonial.

También hay que andarse con ojo con los piratas, por ejemplo en Grecia existe una agencia que se llama **Ellas Press**, un día vimos que se había publicado en una revista griega una historia corta de **Antonio (Segura)** y mía, esta historia nosotros no la habíamos vendido, empezamos a investigar y descubrimos que la habían vendido estos piratas de **Ellas Press**. Los tíos ven un material que les gusta y lo roban, sin permiso de nadie, funcionan como agencia y le colocan el material a revistas griegas.

MAQ- ¿En qué estás trabajando ahora?

BER- En historias negras con guión de **Sánchez Abulí**, un poco en la línea de **Mr. Monster**. Es un camino para trabajar que me gusta bastante. Por otro lado estoy redondeando una historia con **Trillo**. Ahora lo que me gustaría hacer son historias de una página o de media, para prensa, algo tragicómico, historias de la vida misma.

Entrevista y fotografías: **MANEL GIMENO**
JUAN PUCHADES
Transcripción: **JUAN PUCHADES**

JORDI BERNET
EL OFICIO DE DIBUJAR





Lo que más me asombra de **Jordi Bernet**, es su aparente facilidad para solucionar los planos más complicados, su facilidad para trazas líneas ágiles sobre el papel,su facilidad para tratar el blanco y negro, para definir con la mancha, para narrar con imágenes, sus silencios visuales, su manejo del tiempo; en definitiva su gran facilidad para dibujar.

Fue hace tiempo cuando leí a **Jordi Bernet** por primera vez, concretamente, cuando **Torpedo** asomó la pipa en las páginas de una revista, que más bien, me interesaba poco. En aquel tiempo los jóvenes aficionados a los tebeos, creíamos aquello que se nos vendió de nuevo tebeo o "cómic" español, la mayoría de edad de un medio, que más tarde, supe no tenía ninguna necesidad de crecer o por lo menos de hacerse mayor de aquella manera. Pasó el tiempo, los años, aparecieron nuevos dibujantes con renovadas ideas, a alguno de ellos los tenía cerca, vivían en mi ciudad, los pude conocer personalmente e intercambiar opiniones con ellos, los admiré y descubrí nuevas viñetas, nuevas formas, que nada tenían que ver con lo anterior. Después,ya crecido y lejos de las malas pasadas que te gasta la adolescencia, me hice compañero de oficio suyo, en algún caso amigo, y renuncié al trabajo fácil, barato y cutre en muchas ocasiones, que ofrecían los llamados dibujantes veteranos, del famoso "boom del cómic", posteriormente, las aguas volvieron a su cauce, en ese momento, ahora, buscaba y continúo buscando credibilidad por parte del autor hacia su obra, sangre. Volví a leer las historias de diez años atrás, en un claro ejercicio de nostalgia tebeística, me quedé, me quedo, con unas pocas obras de esos autores, y con muy pocos de ellos.

Sólo a uno lo he seguido leyendo a lo largo de estos años; **Jordi Bernet** sigue ahí, contando sus historias de mujeres fatales y delincuentes de corazón tan blando como la mantequilla. Hace unos pocos meses lo conocí personalmente y me terminó de convencer, sus palabras son las que se pueden esperar que pronuncie un tipo que comenzó, en esto de hacer tebeos, hace ya un montón de tiempo en la escudería **Bruguera**, un hombre que sigue fiel al medio y que pese a todo continúa creyendo en los tebeos.

JUAN PUCHADES

BERNET

ALBUMES

TORPEDO 1936. E. S. Abulí - J. Bernet. Vols. 1 a 8. toutain Ed. 1984-1991



Torpedo.

En 1981 el guionista **Enrique Sánchez Abulí** crea el personaje de un matón a sueldo, **Torpedo**, encargándose en principio de ilustrarlo el norteamericano **Alex Toth**. Sin embargo, tras dibujar sus dos primeras aventuras, éste opta por abandonar la serie por su desacuerdo con la excesiva violencia y la falta de sentido ético del personaje. Un año después, en 1982, **Jordi Bernet** acepta llevar a cabo su realización gráfica y el tándem **Sánchez Abulí-Bernet** dispara a **Torpedo** hacia el éxito y hacia su publicación en más de una docena de países.

Galardonado en 1986 con el **Alfred** del Salón de Cómics de Angoulème a la mejor obra de un autor extranjero editada en Francia el año anterior, la acción de **Torpedo** se sitúa en la Norteamérica recién salida de la depresión de 1929, una época en la que el gangsterismo —principal consecuencia de la célebre "Ley Seca"— alcanza su punto álgido y en la que la violencia en las calles se convierte en algo cotidiano.

Naturalmente, otras muchas cosas están en auge. Como el jazz. Cuando **Duke Ellington** desgranaba su arte en el **"Cotton Club"** de Harlem, **Chick Webb** derrotaba en incruentas batallas a cualquier orquesta que se atreviera a desafiarlo y **Count Basie** se establecía en Nueva York trayendo bajo el brazo un impagable regalo: la tradición musical de Kansas City, (y cuando gracias a un nuevo invento que estaba causando furor, la radio, las orquestas de **Benny Goodman** o de **Tommy Dorsey** eran escuchadas de uno a otro extremo del país).

Estaba también el cine. Cuando directores como **William Wellman**, Howard Hawks o **Mervyn LeRoy** traspasaban a la pantalla el sórdido mundo mostrado en la novela de **Dashiell Hammett** o **William R. Burnett**, la "Paramount" realizaba sus comedias elegantes y sofisticadas y la "R.K.O." encontraba un filón en una pareja de bailarines, **Ginger y Fred**, que cautivaban al público.

Y estaba también la calle. Esa jungla en la que miles de personas, día tras día, pugnaban a codazos por salir de la miseria. Una calle poblada por asesinos, estafadores, proxenetas, prostitutas, jugadores, prestamistas, una calle en la que sólo el más listo, el más rápido, el más fuerte, consigue sobrevivir. Una calle donde un joven inmigrante italiano, **Luca Torelli**, ejerce el duro oficio de limpiabotas. y donde a los dieciocho años comete, en la persona de un policía, su primer asesinato. De ahí a convertirse en un profesional del crimen no hay más que un paso y **Luca** lo da transformándose en **Torpedo**, al que **Bernet** dota de una imagen muy característica: alto y delgado, rostro surcado de cicatrices, expresión siempre malhumorada, largas patillas y un sempiterno "Camel" entre los labios. Un sombrero "Stetson", un traje color hueso, camisa oscura de seda, corbata blanca y guantes comforman su atuendo habitual

Torpedo narra sus aventuras en primera persona con una aterradora objetividad. Su trabajo —asesinatos, palizas, violaciones— es descrito con un distanciamiento sólo comparable al del **Boris Vian** de **"Escupiré sobre vuestra tumba"** o al de los asesinos psicópatas del últimamente tan de moda **Jim Thompson**. Sólo la constante presencia del humor, normalmente propiciada por su dificultad para comprender y expresarse en inglés, lo que lleva a algunos diálogos francamente divertidos, así como su condición —como se verá más adelante— de perdedor, proporcionan algo de humanidad a este personaje que desconoce por completo conceptos como la amistad —lo único que tiene parecido a un amigo es su compinche, **Rascal**, y lo trata, literalmente, a patadas—, el amor o la lealtad.

Gráficamente, **Torpedo** sólo puede calificarse de extraordinario. **Bernet** lleva a cabo su labor mediante una planificación estrictamente cinematográfica deudora de los grandes maestros del cine negro como **Fritz Lang** o **Robert Siodmak**. Su riqueza en la descripción de ambientes y personajes visualiza a la perfección los textos secos, concisos y directos de **Sánchez Abulí** en una compenetración guionista-dibujante pocas veces lograda.

Tanto en sus dibujos en blanco y negro como cuando, posteriormente, pasa a utilizar el color, **Bernet** ilustra a la perfección el submundo en el que se desenvuelve su personaje, de sórdidos bares, callejones oscuros, hoteluchos de mala muerte y garitos clandestinos, en donde encontramos toda una fauna de matones, vividores, mujeres sensuales y ladrones movidos por un sólo objetivo: obtener el dinero suficiente para adquirir su parte del "sueño americano".

Y es en su lucha en este contexto donde encontramos es carácter de "perdedor" de **Torpedo** antes mencionado. Pese a que en su trabajo suele ser efectivo, **Luca Torelli** nunca podrá dar ese soñado "gran golpe" porque en su camino siempre encontrará a alguien más inteligente que él. Querrá engañar a los demás y será él el engañado, querra seducir y será él el seducido. Sus escasas incursiones en el "otro mundo", el de los ricos, siempre se saldarán de forma nada beneficiosa para él, y las pocas mujeres que pueda conseguir sin recurrir a la violación o al chantaje sexual le engañarán y lo abandonarán para siempre.

La también ya mencionada influencia cinematográfica se hace patente incluso en algunos de los títulos de sus aventuras, normalmente como referencia irónica al contenido de la historia. Es el caso de **Más ruda será la caída** (sobre el mundo del boxeo), **West Sad Story** (con presencia de pandillas juveniles de portorriqueños) o la divertida **Dos hombres y un desatino**.

Convertido en uno de los personajes más influyentes del cómic de la década de los ochenta, **Torpedo** ha transcendido el mundo estrictamente de las historieta habiendo aparecido sus historias en forma de novela corta —ni que decir tiene que con textos de **Sánchez Abulí** e ilustraciones de **Bernet**—, dando título a dos revistas —una italiana y muy recientemente a otra española— e incluso apareciendo indirectamente en el cine americano, en el que **John Lafia**, director de la estupenda **La iguana azul**, reconoce en **Torpedo** una de las fuentes de inspiración para crear el personaje protagonista de la citada película.

JUAN CAMPOS

SARVAN. A. Segura - J. Bernet. Vols. 1 y 2. Norma Ed.

La primera colaboración de **Jordi Bernet** y **Antonio Segura**, no puede ser calificada de brillante o notable, sino simplemente de convencional y poco interesante.

Sarvan, la héroina de nuestra historia, es un personaje poco definido y nada creible, las historias adolecen de una falta de ideas y ritmo francamente deplorables, con las que **Antonio Segura** comienza a marcar su declive como guionista brillante, y empieza a ejercer de productor rápido y facilón de guiones insulsos, la originalidad y el buen hacer de sus primeros tiempos como guionista, queda ya lejos, sólo nos resta pensar que quien tuvo retuvo y esperar que algún día vuelva a escribir guiones con garra, fuerza y credibilidad.

Por lo que respecta al trabajo de **Bernet**, sólo se puede decir que **Sarvan**, parece un alto en el camino, en la carrera de **Bernet**, un ejercicio de profesionalidad, lo cual no es, precisamente, algo en exceso gratificante.

Parece que **Bernet**, al igual que nosotros, no se crea demasiado la historia y esto lo supla con oficio y técnica, sólo eso.

TONI GONZALEZ



Kraken.

KRAKEN. A. Segura - J. Bernet. Vols 1 a 3. Toutain Ed. 1985-1989.

Kraken comenzó su andadura desde las páginas **de Metropol**, y suponía la segunda colaboración, tras **Sarvan**, de **Bernet** con **Segura**. Un **Segura**, que al contrario de lo que es habitual en él, se tomó en serio su trabajo de guionista, recordando al buen artesano que fue en los primeros guiones de **Bogey** y **Hombre**.

Kraken se plantea como un evidente homenaje al **El tercer hombre**; las cloacas son las protagonistas de la historia, siendo el **Kraken** el **Harry Lime** de esta saga, el elemento que se esconde y al que se trata de cazar. El negro domina la aventura, a **Bernet** se le nota a gusto dibujando esos ambientes asfisiantes, el negro es su color.

La patrulla de los **Krakeneros**, que cubre las cloacas de **Metropol**, da pie para presentar a toda una variada fauna de los bajos fondos de la ciudad y que acaba escondiéndose siempre, en las alcantariallas, siendo el mostruo que las habita, el **Kraken**, un mero argumento para narrar aventuras de corte negro.

Con el final de el último épisodio del volumen tercero, parece que se cierra la saga, aunque el **Kraken**, siempre puede volver a resurgir...

T. G.

LIGHT Y BOLD. C. Trillo - J. Bernet. Toutain Ed. 1990

Original y divertido planteamiento para un argumento rocambolesco aunque un tanto vacío, que **Bernet** resuelve sin aparentes problemas ni complicaciones.

El guionista-narrador no parece muy convencido de su trabajo y se empeña en contarnos lo poco que le gusta esta historia. Sea truco de guionista o confesión sincera, la cosa no es para tanto. Ciertamente parece que existe un esquema previo (sexo cada 2 ó 3 páginas) y que todo lo demás sea un soporte para justificar las exhibiciones eróticas de las señoritas protagonistas. Se



Light y Bold.

echa de menos asimismo un mayor desarrollo de las interesantes características personales de los protagonistas, así como de algunos secundarios de prometedoras peculiaridades, a mi juicio poco explotadas. No osbtante, el apabullante oficio de los autores y el permanente sentido del humor vertido por ambos en "**Ligth...**", así como su falta de pretensiones, convierten el álbum en un divertimento de amena y agradable lectura, lo que no es moco de pavo.

S. HOFFMAN

CUSTER. C. Trillo - J. Bernet. Toutain Ed. 1987

La acción de **Custer** se desarrolla en una



Custer.

imaginaria ciudad que recibe el nombre de **Alphaville**, lo cual, así de entrada, ya es toda una declaración de principios. La ciurdad, sus personajes y sus ambientes, son los protagonistas de este libro. **Custer**, una mujer que ha vendido cada minuto de su vida a una cadena de televisión, nos acompaña, o nosotros a ella, por las calles de **Alphaville**, nos cuenta sus angustias por ser filmada continuamente, mientras éstas se entrecruzan con otras historias paralelas, jugando, claramente, a trabajar con el lenguaje de los seriales televisivos.

Custer es un tebeo para ser disfrutado poco a poco, hay que saborear el guión y dejarse llevar por las imágenes.

T. G.



Devuelta a casa.

DE VUELTA A CASA. J. Bernet — E. Abulí. Toutain Ed. 1989.

Articulado como "collage" de géneros, **Abuli** y **Bernet** entretejen un relato en el que aparecen elementos de Ciencia-Ficción, policial, terror, comedia y sexo, ensamblando, no obstante, un relato coherente con buena defincón de personajes y ritmo controlado, que permite una lectura de la obra enlazada y estimulante.

Interesantes las soluciones "futuristas" —poco habituales en **Bernet**— que integra perfectamente los géneros antes citados con un tratamiento gráfico rico y sugerente. A ello contribuye el tramado general del dibujo que resuelve en grises las habituales resoluciones de pincel semiseco propias del autor, junto a una comedida y oportuna utilización de la trama mecánica.

Destacables también las cuñas humorísticas en el guión. Más allá del simple chiste, el ácido y negro humor que destila **"De vuelta..."** acaba convirtiéndose en protagonista de una historia dura y desencantada, con un final optimista que remite al cine de **Jamusrsch** y redondea una obra de amplio espectro y certero equilibrio.

S. HOFFMAN



Mr. Monster.

Mr. MONSTER. Abulí - Bernet. Makoki. 1990

Terror y humor son las claves de este libro, probablemente uno de los mejores de los realizados por el tándem **Abuli-Bernet**. Prepublicado en **Makoki**, supone el encuentro con un **Jordi Bernet**, que ya está por encima de cualquier interés comercial, su obra se vende por si sola y él lo sabe, esa es la razón por la cual se deja llevar por la historia, adaptando su grafismo a la narración, al género; la línea aquí, se vuelve fina, rápida, clara, la mancha es la justa, escueta, en su lugar, se amolda como una segunda piel a la historia.

En definitiva, relatos negros para ser saboreados con tranquilidad, todo ello envuelto por una espléndida portada.

T. G.

BERNET DOCUMENTO

POR LA PRESENTE SE HACE SABER QUE: En concepto del pago de un dólar y otras "recompensas buenas y valiosas, percibiéndose por la presente, el abajo firmante, JORDI BERNET, (autor), por este acto corrobora que ha vendido, cedido, transferido a COMICS USA (comprador) y a sus concesionarios, herederos, sucesores y beneficiarios a perpetuidad y en todo el universo, toda su participación y todos los derechos y el título de la serie de cómics TORPEDO 1936 (La Propiedad), incluyendo temas, argumentos, títulos, diálogos, palabras, acontecimientos, acciones, historias, personajes, conceptos, ilustraciones y copyrights de ello, así como todas las renovaciones y prolongaciones de los dichos copyrights, y cualquier traducción, novelización, escenificación, continuaciones, remakes y otras versiones y adaptaciones de la obra ya realizada o por realizar, incluyendo sin límite la exclusiva de la película y los derechos de televisión, publicaciones, esceneficaciones teatrales, radio, vídeo y todos los otros derechos afines, secundarios y concomitantes al respecto, de la propiedad actual o de la propiedad futura.

Author hereby grants to Purchaser the right to use Author's name and likeness in connection with the Property and any exploitation, publicity, advertising and promotion connected therewith.

SHORT FORM ASSIGNMENT

KNOW ALL MEN BY THESE PRESENTS THAT: In consideration of payment of One Dollar ($1.00) and other good and valuable consideration, receipt of which is hereby acknowledged, the undersigned JORDI BERNET ("Author") hereby confirms that he has sold, granted, assigned and set over unto COMICS USA ("Purchaser"), and its licensees, heirs, successors and assigns in perpetuity and throughout the universe, Author's entire interest in and all of Author's rights and title to the comic strip series entitled "TORPEDO 1936" (the "Property") including all plots, themes, titles, dialogue, language, incidents, action, stories, characters, concepts, illustrations, and copyrights thereof and all renewals and extensions of such copyrights, and any translations, dramatizations, sequels, remakes and other adaptations or versions thereof, now or hereafter created, made or permitted to be made, including without limitation, the exclusive motion picture and television rights, publication, legitimate theater, radio, home video and all allied, subsidiary and incidental rights therein, whether now known or hereafter created.

Author represents, warrants and agrees: that Author is the sole illustrator of the Property and prior to granting them to Purchaser was the sole and exclusive owner of all rights (including without limitation the copyright) in and to the illustrations to the present date in all but the first two episodes of the Property throughout the universe, and Author has not heretofore sold, assigned, transferred, licensed, granted, encumbered or otherwise disposed of, nor will Author hereafter sell, assign, transfer, license, grant, encumber, or otherwise dispose of, the rights herein granted to Purchaser except in accordance herewith, that Author has the sole right, power and authority to make and enter into this Assignment and to convey the rights herein granted without restriction or limitation, that the contribution made by Author to the Property is wholly original with Author and has not, in whole or in part from any other source, been adapted or copied, in whole or in part from any other work, that no part of the contribution made by Author to the Property infringes or will infringe upon, nor will the full use by Purchaser of all rights conveyed by Author (assuming Purchaser acquires all of Alex Toth's and Enrique Sanchez Abuli's rights in the Property) infringe upon or violate in any way the copyright, common law right, or any other rights of any person, firm or corporation, nor does or will the rights conveyed by Author in the Property, or any part thereof, violate any right of privacy or right of publicity or constitute a libel or defamation or otherwise violate or infringe upon any other right of any person, firm or corporation. Author hereby indemnifies Purchaser against any loss, damage or liability (including reasonable attorneys' fees) incurred by reason of any breach of the foregoing representations, warranties and agreements.

reby empowered to bring, prosecu
ctions and proceedings of any na
rights in and to the Property an
ncerning any infringement of any
pyrights, or interference with
d to Purchaser under said copyr
own name or in Author's name,
and at its option, Purchaser
suit, action or proceeding; an
by assigned to Purchaser.

s to Purchaser all documents
cuted in favor of Author by an
ents affect or pertain to any
chaser. Author agrees to exec
all additional documents neces
le purposes of this agreement.

undersigned has executed thi
of _____, 1989.

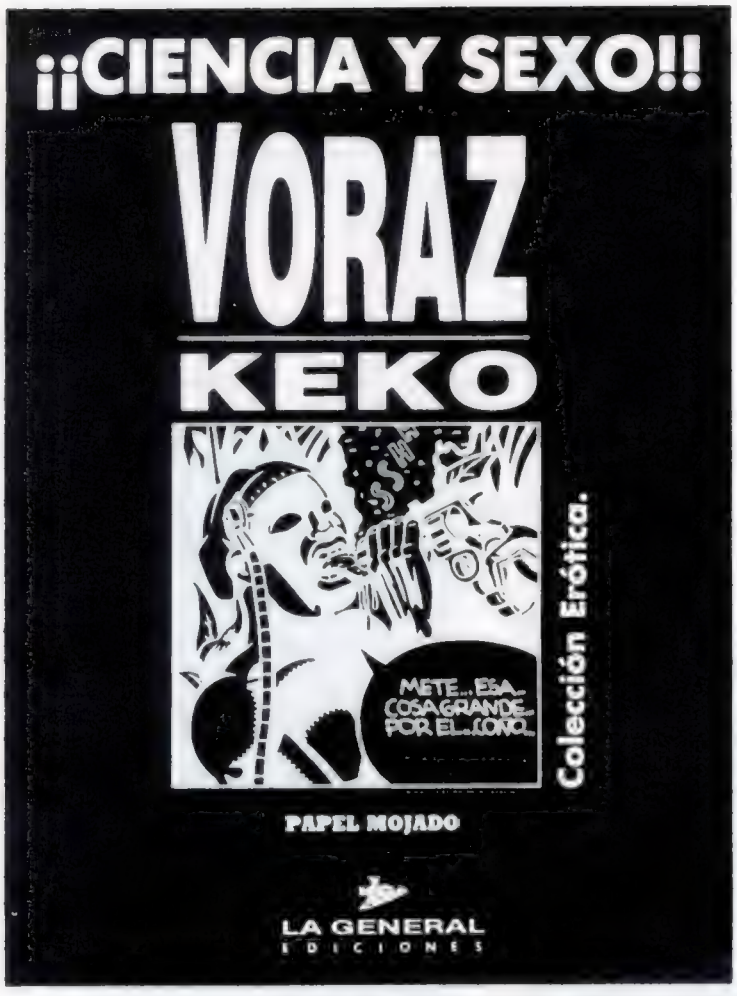
AUTHOR:

JORDI BERNET

_____, 19__, before
in and for said State,
actory evidence, to be the
ument, and acknowledged to
al seal.

Notary Public in and for said
County and State

Fotocopia y traducción, del primer párrafo, del contrato que **Comics USA (Ed. Glenat)**, pretendía que Bernet firmara, para la cesión de derechos de **Torpedo**.


¡¡CIENCIA Y SEXO!!
VORAZ
KEKO
METE... ESA... COSA GRANDE... POR EL... ¡OYO!
Colección Erótica.
PAPEL MOJADO
LA GENERAL
EDICIONES


LA TORNA
C/ CORONA, 12. CIUTAT VELLA


EN ESTE VERANO MADRID COMICS ESTÁ CONTIGO.
ASÍ ES. TU TIENDA FAVORITA NO TE ABANDONA. DURANTE LAS VACACIONES, ¿SABES DÓNDE ESTÁN NUESTROS DOS ESTUPENDOS LOCALES?...
UNO DE ELLOS EN LA CALLE SILVA 17 (ENTRE GRAN VÍA 50 Y 52) TLF: 5591602, 28004 MADRID. ¡SITUADO EN PLENO CENTRO DE LA CIUDAD!
EL OTRO SE ENCUENTRA EN STA. MARÍA DE LA CABEZA 74. TLF: 4742620, 28045, MADRID. ¡Y AMBOS CON ÉSTE INCREIBLE HORARIO:
EL SOL IS COMING
FASTER
¡HOMERO! ¡LA TENGO! LA HE RECUPERADO
WELL
¡LUNES A SÁBADO DE 9 DE LA MAÑANA A 10 DE LA NOCHE, Y LOS DOMINGOS DESDE LAS 11 DE LA MAÑANA A LAS 8 DE LA NOCHE!
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES EN REVISTAS Y ÁLBUMES DE HISTORIETA, COMIC BOOKS AMERICANOS, POSTERS, CAMISETAS, POSTALES ETC...
¡Y RECUERDA QUE DISPONEMOS DE CATÁLOGOS DE VENTA POR CORREO, POR SI VIVES FUERA DE MADRID! ¿A QUE ESPERAS PARA ESCRIBIR?
¡MALDITO PERRO! ¿POR QUÉ ROBAR MI LENTE?
SÉ PA
¡AG! ¡HA VUELTO A HACERLO!
he he
¡UN CÍRCULO EN MI LENTE! ¡SABÍA QUE ¡BAMOS A MIRAR EL SOL!
¡OD A ES
JAVIER OLIVARES

ESPACIO EXTERIOR



TEBEOS DESDE MURCIA.

Fresco, es el adjetivo que me viene a la cabeza cuando pienso en la publicación "**Cómic-Murcia-91**", editada por el Ayuntamiento y la Consejería de Murcia, presenta a los jóvenes autores que están surgiendo en esa Comunidad. Autores con nuevas ideas, con ganas, recordando en muchos casos al espíritu que mueve a las gentes de "**Medios Revueltos**".

Autores como **Abel Ippolito**, **Sebastián Fernández** o **Francisco Riquelme** darán, sin lugar a dudas, que hablar. Todo esto reunido en una publicación excelentemente editada, por la que hay que felicitar a las instituciones murcianas, ya que este tipo de iniciativa, no es algo que se vea todos los días y, evidentemente es un ejemplo a seguir por otras Comunidades Autónomas y Ayuntamientos.

El encargado de que todo este tinglado llegue a buen puerto, es **Vicente Tiburcio**, entrañable personaje, que ya lleva algunos años pegándole a la máquina de hacer dibujos, primero desde publicaciones como **Marca Acme** o **Madriz** y últimamente desde las páginas de **El Víbora**.

TONI GONZALEZ

LA VUELTA DE SANCHIS Y PALOP.

José Sanchis vuelve al trabajo. Después de un largo período de casi total inactividad, el creador de **Pumby** —quizá animado por la respuesta de sus muchos seguidores tras la publicación retrospectiva por parte de **El boletín** de algunas de sus historietas— ha decidido volver a dibujar tebeos. Veremos sus páginas en el mensual valenciano "**CAMACUC**" a partir de Septiembre junto con tiras de —atención— **Palop**, que reaviva a **Bartolo** y a **Robinson Pérez** y también junto a —redoble— **Micharmut** con una sorprendente historia especialmente realizada para el público infantil.

En el próximo Maquinista ofreceremos cumplida información sobre la nueva andadura para el próximo curso del ya veterano tebeo valenciano.

CAMACUC. Ed. J.J.2 S.L. Aptado. Correos 11007 . 46080 Valencia.

S. H.

NOTICIAS LA GENERAL.

Con el álbum **Adéu a la Francesa** del escritor **Alfons Cervera** y el dibujante **Juan Puchades**, hemos iniciado la publicación de una nueva línea de álbumes en catalán: **Exit** es el nombre de la colección. **Adéu a la Francesa** se publicó por entregas en las páginas del mensual en catalán **Boom**.

Nuestra colección erótica "**Papel Mojado**", sigue adelante: en el mes de septiembre, aparecerá el número tres "**Infamia Salvaje**" de **Carlos Ortín**, al que seguirán **Rafa Fonteriz**, **Manel Gimeno**, **Raúl Núñez**, y **Juan Puchades** y **Sento** si consigue entregar a tiempo en estos momentos seguimos en negociaciones con varios autores para los siguientes números de la colección, pero por ahora el más sepulcral silencio es nuestra máxima.



Adéu a la francesa. de Cervera-Puchades.

CATALOGO DE UNA HISTORIETA DEMOCRATICA.

Acercar el tebo hacia el mundo de las fastuosas ediciones de libros de arte, quizás sea el camino para que algunos nos tomen más en serio, así parece haberlo entendido **Jesús Cuadrado** al plantearse la edición del catálogo de la exposición "**Una Historieta Democrática**": 176 páginas en papel de primera calidad, encuadernación en tapa dura y reproducciones a color, todo un lujo asiático comparado con las chapuzas que estamos acostumbrados a ver.

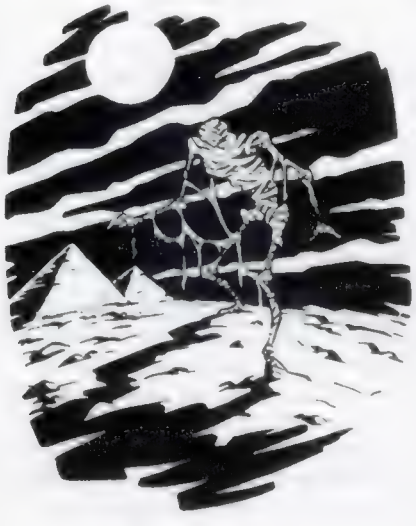


El catálogo incluye textos que sirven de introducción a la exposición, firmados por **Francisco Naranjo**, **Alfonso Meléndez**, **Onliyú** y el propio **Jesús Cuadrado**. Se incluye así mismo reproducciones de primeras planchas de algunos de los autores participantes en la exposición.

Un trabajo imprescindible para los seguidores de lo que se ha dado en llamar "**Nueva historieta española**".

Pedidos: Ministerio de Cultura. Dirección General de Bellas Artes y Archivos. Plaza del Rey, 1. Madrid.

T.G.



MAX

K E K O

Nos hemos puesto en contacto con **Keko**, para que nos comentara algo sobre Voraz, su último álbum, así mismo, hemos querido saber más sobre sus proyectos.

— ¿Qué nos puedes contar sobre la historia de Voraz?

— Voraz es una historia aparentemente inquietante, pero plagada de mucho humor, sobre todo el humor viene representado por el protagonista, que es, junto a su compañera, un perfecto idiota. Son dos científicos que abominan de su sexualidad, ya que ellos viven en un mundo racional y la sexualidad la entienden como algo irracional, como una pérdida de conciencia, algo que su mundo cuadriculado no puede comprender.

— No te caen, por lo que veo, nada bien los científicos.

— Para mí los científicos son lo más parecido a los curas. La ciencia y la religión son dos inventos del hombre para autocomplacerse y dominar a la bestia que todos llevamos dentro.

— ¿Qué tal la experiencia de realizar un porno? El dibujo, parece que lo has trabajado de manera más realista.

— Realizar un porno no me ha supuesto ningún problema, lo único que hay que hacer para llegar a realizar un buen trabajo en este género, es realizar las escenas de sexo con mayor realismo, más explícitas que en una historia normal. Por ello, el dibujo es más realista que lo habitual en mí. Hay que pensar que quien compra un porno anda buscando chicha, de cualquier manera, para mí, esto de tender hacia un dibujo más realista es casi una evolución que se ha ido dando desde mis primeros trabajos hasta ahora, ya me gustaría a mí, dibujar como **Eisner** o **Caniff**... o todo lo contrario, pero creo no estar capacitado para la síntesis gráfica. Lo que he lamentado al hacer **Voraz** ha sido no tener más conocimientos de anatomiza, quizá por falta de estudios o de práctica... (Risas).

— Parece como si últimamente estuvieras muy alejado de los tebeos, ofreces páginas con cuentagotas.

— Sí, es cierto, pero que nadie se queje, para eso está ahí **Voraz**, ¡me he currado cuarenta páginas!

Quiero seguir haciendo tebeos, esto es lo mío, aunque la verdad es que me da mucha pereza dibujar, me divierto más inventando los argumentos y escribiendo los guiones. Ojalá consiguiera dibujar más aprisa, de este modo conseguiría producir más y lograría, por fin, ganar cantidad de pasta. (Risas).

— ¿Qué proyectos tienes en la cabeza, en estos momentos?

— Ahora estoy preparando historias cortas, familiares. La familia, es otro gran invento de la humanidad mientras perduren instituciones como la ciencia, la iglesia y la familia el filón para contar historias seguirá abierto.



TONI GONZALEZ


¿QUÉ TE PASA? ERES UNA ESPECIE DE MÉDICO O NO TE GUSTA QUE TE LA CHUPEN...? ENTONCES, HABRÁ QUE PROBAR OTRA COSA... ¡VAMOS A LA CAMA, GAFITAS!
12

OBJETIVO LA LUNA



AMBROS. RELATOS CORTOS. Imágenes, Ambrós; guiones, varios. El Boletín (2 vols.) Barcelona, 1990.

Compilación respetuosa y oportuna de 41 obras maestras (autoconclusivas de 4 páginas) del narrador por antonomasia: **Miguel Ambrosio, Ambrós**. Delicadísimas puestas en escena al servicio, hay, de unos guiones convencionalmente industriales (los tiempos erán así), aunque honestos. Dos cuadernos de tirada limitada (500 ejemplares por número) que los de **El Boletín** han preparado (sin datografía: tan sólo, textos nostálgicos), recuperando material de variados *capitanes truenos* camuflados de vaqueros o genoveses por el maestro al cuadrado, con perdón, y que andaba disperso en las páginas de la **Valenciana**. Auténtico catecismo estético para lectores, historietistas y críticos (incluso editores) de hoy en día que acostumbran a perder sus ojos, sus meninges (si las hubiera) y su tiempo en pecios de escuelas **premiosas** o invasiones usacas **MONUMENTAL**.

J. CUADRADO

EL CONDON ASESINO. Ralf König. Ed. La Cúpula 1991

Esta delirante fábula interpretada —protagonizada— por un policía gay y un condón comepollas se devora, más que leerse. La trama es densa, la narración fluida, y todos y cada uno de los personajes que aparecen en la historia son creibles y están tratados con un respeto poco habitual en los tebeos. Son seres convincentes, no maniquíes disfrazados. Sorprende esta definición y contrasta con el tipo de dibujo de **König**, cuyo referente más próximo podría ser **Bretecher**, otra autora especializada en definir sicológicamente a sus personajes con extrema sencillez técnica. No implica pues, este tratamiento gráfico una menorhondura y calidad en las historias. Más bien parece lo contrario. Pensemos en los óleos de **Segrelles** en **"El Mercenario"** o las exhibiciones de **Miller** y **Varley** en el **"Elektra lives again"** a ver qué nos da más risa.

Estimula este modo de hacer historietas porque valora la historia por encima de todo y vuelca el trabajo en la potencia del argumento y en el muy interesante desarrollo gráfico basado en una planificación funcional y eminentemente narrativa y en la expresividad y tipología de los personajes. Es también **"El Condon..."** el tipo de tebeo que abre caminos y mercados, el cómic que compra el lector que no consume historieta habitualmente.

Precio ajustado, formato atractivo y sensual glasofonado envuelven a la perfección estas 60 páginas de una de las mejores historietas que he leído y releído en los últimos meses, y que no dudo en recomendar vivamente.

SALVADOR HOFFMAN

J. SANCHIS: SU VIDA Y SU OBRA. Imágenes y guiones, José Sánchis. El Boletín. Barcelona, 1990.

Uno de los más grandes historietistas de la inconsciencia inteligente, **José Sánchis**, con esa paciencia del perdedor esquinado y el eterno respeto a lo inútil, ha permitido al equipo de **El Boletín** la recuperación, en repugnante formato (algo es algo, sí) y sin poder partir de originales (hoy, amontonados en traperías y domicilios corsarios), de parte de una de las obras fantásticas más libres y creativas de la historieta mediterránea. La labor que debieran estar haciendo —con la dignidad y el rigor que se merecen— los organismos oficiales (autonómicos o estatales), aparecen en estas esporádicas publicaciones. Imprescindible cuadernillo, incluído el texto autobiográfico, para entender a lo que hemos llegado —y llegaremos— amordazando a nuestra memoria gráfica: la propia historia inmediata, la cotidiana, la minúscula, la más alejada del mercado común. **EUROPEO**.

J. CUADRADO

CALVIN Y HOBBES. La colla de la pesigolla-Mario Ayuso Ed. Madrid 1991.

Recientemente galardonado con el premio a la "mejor obra extranjera" en el Noveno Salón Internacional del Cómic de Barcelona, **"Calvin y Hobbes"**, tira de prensa creada en 1987 por el norteamericano **Bill Watterson**, ha comenzado a editarse en nuestro país en álbumes de pequeño formato por **Mario Ayuso**.

Los dos volúmenes publicados hasta el momento dan buena muestra de la calidad de esta peculiar pareja formada por un niño de seis años, **Calvin**, de simpático aspecto (enorme cabeza con los pelos de punta, diminuto cuerpo embutido en un jersey a rayas, grandes zapatones) y su tigre de peluche **Hobbes**, cazado "gracias" a un bocata de atún, que toma vida siempre que en escena no aparecen otros personajes amén de **Calvin**.

La serie puede ser incluída en la escuela creada por Charles Schulz y sus celebérrimos **"Charlie Brown"**y **"Snoopy"** que introducen en el panorama de la prensa norteamericana un humor intelectual y "nonsense" de enorme repercusión en ambos lados del Atlántico. Sin embargo, **Watterson** pone principalmente el acento en sus historias en las ensoñaciones de este niño hiperactivo, travieso, chillón —estupendo trabajo de rotulación— e implacable controlador del —siempre a la baja— "índice de popularidad" de su padre en su vida cotidiana. Tanto en su hogar como en su colegio, **Calvin** se convierte en sus fantasías en un pirata, un tiburón o el intrépido capitán Spiff que se opondrá a los monstruos prehistóricos o

alienígenas que igual pueden ser sus padres como sus profesores o sus compañeros de clase, siempre con la inestimable ayuda de su compañero **Hobbes** que le ayuda tanto a la hora de hacer sus deberes —con hilarantes resultados— como en sus meditaciones metafísicas que le hacen conectar con ese humor "nonsense" antes mencionado (**Calvin**: "Me pregunto dónde vamos al morir..."; **Hobbes**: "¿A Pittsburgh?"; **Calvin**: "Pero ¿si somos buenos o si somos malos?").

Watterson lleva a cabo un dibujo estrictamente funcional. Observándolo resulta perfectamente coherente el aparente sinsentido de **Charles Schulz** mencionado en la introducción del primer volumen de que dibuja maravillosamente "las mesitas de noche". Despreocupado por completo de los fondos, el artista proporciona con los elementos justos e indispensables, el apropiado contexto para narrar las ocurrencias de este niño que odia los deberes, las obligaciones de cualquier tipo y las clases de gimnasia, principalmente porque son el lugar escogido por Moe, el matón oficial de su clase, para llevar a cabo sus terribles amenazas, y que naturalmente es un adicto a la televisión, sobre todo a sus películas más truculentas y terroríficas, pagando el precio del insomnio por su afición a verlas.

Esta excelente tira de prensa, que en 1990 obtuvo el premio "Harvey" —bautizado así en honor del maestro **Harvey Kurtzman**— a la mejor tira de prensa sindicada en los U.S.A. según votación de los propios profesionales del cómic, nos devuelve esa maravillosa inocencia de la niñez que en algunos momentos todos echamos de menos.

JUAN CAMPOS



Voraz de Keko.

VORAZ. Imágenes y guión, Keko. La General Ediciones; Papel Mojado, 2. Valencia, 1991.

Se confirma aquí, en el último álbum de **Keko**, que nuestra industria convencional es, no sólo miope, cicatera y pollina, sino, también, que han llegado ahí por mero accidente geológico: son más menos unos que otros. Por suerte —y sorpresa—, aún surgen herederos (en este caso, los **Fogoneros**) de la inteligencia perdida, tiznados de un envidiable y *arrebatador* amor a lo *imposible*: 172 viñetas cási exactas por su precisión en la medida del tiempo; 44 páginas de sabiduría genética —vaya usted a saber dónde se mamó **Keko** la potencia de su elipsis—; una guionización hasta nueva en los tiempos que corren (se arrastran, más bien); un montaje brusco, efectivo, casi virginalmente intuitivo, y esa capacidad para la luz de los miopes divinos. La pizca del error (como la rotulación desaseada o concesiones al lector, en algún bocadillo, de los antecedentes de la historia) hasta parecieran premeditación al choque. Libro, quinto del autor y segundo (primero, siendo serios) en la colección, que unifica la labor de autor y editores para un bendito y suicida intento del frenazo a los usacos; allá ustedes, si pasan de él: sus hijos (o los de su amante) se lo reprocharán. **RUDO**.

J. Cuadrado

Keko. Artículo (El Maquinista n.º 3) y entrevista (E.M. n.º 4)

TURNO DE NOCHE. Schultheiss. Ediciones La Cúpula, Barcelona 1991.

En el prólogo del presente álbum **Jesús Benavides** nos advierte sobre el hecho que la historia que sigue "nos sumerje en un laberinto de sensaciones. Se introduce en una zona peligrosa de nuestra intimidad". Debe ser cierto, porque tras el chapuzón onírico (el tratamiento del color en el álbum acompaña deliciosamente) que es leer **Turno de noche** a uno le quedan pocas cosas erguidas y en el lugar exacto en donde debieran estar.

El relato comienza con una prometedora incursión en los terrenos siniestros de las sectas, las misas negras y el *hardcore*, cuando la protagonista (**Leo**, que por cierto debe ser mulata...), taxista de profesión y vocacionalmente contradictoria, transporta en su vehículo a una representante de la burguesía local que será, poco después, asesinada ritualmente. Por cierto, que esta línea argumental es aparentemente abandonada por el autor, quedando en último extremo como una dudosa resolución final, una sospecha...

Esta carrera inicial es, formalmente, la excusa para ir dibujando uno tras otro los personajes: el ex-combatiente (**Franki**) que perdió la vista en una guerra innombrada, pero con todo el tufo del Vietnam del napalm, con su venda en los ojos, armónica descreida en ristre, oido atento y, sobretodo, amigo de la atractiva taxista; el macarra y gángster (**Dusti**) de bajos fondos que recién subió al entresuelo de la riqueza y la ostentación, con coche de muchos caballos y chofer perteneciente a los miembros menos agraciados del mismo género animal, para el que no existe negativa que resista el poder del dinero, o la violencia si procede, que procede; y esos dos pequeños personajes voladores que montan su propia historia paralela, su particular combate (el uno con chistera y el otro con patinete, el primero un perdido malvado armado con arco y el segundo una especie de Cupido con *skateboard*) hasta finalizar en un trágico flechazo, que nos aclara cualquier duda que tuvieramos sobre la relación entre el Bien y el Mal (el Amor y el Odio, o cualquier otra dualidad semejante), justo en la página 41 del álbum.

Si alguien esperaba un mundo cuerdo, de relatos planos y lineales, algo así como una autopista de peaje de la literatura gráfica, se quedará de piedra cuando compruebe que este Hamburgo (un paréntesis para decir que podría tratarse del Harlem novayoriquino, del Soho londinense o de las Ramblas barcelonesas pre-olímpicas) existe realmente en las viñetas, que las palpitaciones de sus ciudadanos conmueven los diálogos y las secuencias, que los entresijos de la narración no nos llevan a ninguna amplia esplanada en donde todo se resuelve en un horizonte diáfono. Nada de eso, la historia acaba justo allí donde empezó, es decir en ninguna parte o en cualquier calle, tanto da. Bastante parecido a como acontece en la vida ordinaria de cada uno.

JOAN S. SORRIBES

ORIGENES MARVEL VOL. 1 "THE FANTASTIC FOUR N.ºs 1-5". Stan Lee-Jack Kirby. Forum. Barcelona 1991.

Coincidiendo con el trigésimo aniversario de la primera aparición en los U.S.A. del más célebre supergrupo de la **Marvel, Cómics Forum** ha editado en un tomo los cinco prime-

ros episodios de **"Los 4 Fantásticos"** inaugurando su colección **"Orígenes Marvel"** que, como su nombre indica, estará dedicada a dar a conocer al lector español las aventuras primigenias de los más emblemáticos personajes marvelianos.

Nacidos de la unión del arte creativo del guionista **Stan Lee** y el dibujante **Jack Kirby**, los **4F** inician una nueva era en el cómic de super-héroes con rasgos diferenciadores de la romántica época anterior. Con y a partir de ellos, nacerán los super-héroes con problemas personales, que utilizan un lenguaje de la calle y con una marcada tendencia al realismo en sus actitudes en la vida cotidiana.

Recordemos la historia: cuatro aventureros intentan llegar en una nave espacial al planeta Marte pero los rayos cósmicos frustran su viaje y les producen mutaciones que alteran sus cuerpos y les dotan de superpoderes. El piloto, **Ben Grimm**, toma una apariencia rocosa y adquiere una fuerza sobrehumana. Desde entonces, se convierte en **"La Cosa"**. El genio científico del grupo, **Reed Richards**, adquiere la facultad de estirar y moldear su cuerpo convirtiéndose en **"Mister Fantástico"**. Su novia, **Susan Storm**, puede hacerse invisible y crear campos de fuerza pasando a ser **"La Chica Invisible"**. Por último, el hermano de ésta, **Johnny Storm**, se convierte tal y como su sobrenombre indica en una auténtica **"Antorcha Humana"**.

Pero no es en estos poderes en donde se encuentra el secreto del éxito del cuarteto sino en la creación por parte de **Stan Lee** de unas personalidades perfectamente definidas que han logrado despertar el interés de los lectores durante tres décadas. **Reed Richards** es un jefe nato, inteligente, reflexivo, siempre sorprendente en cuanto a su forma de solventar los problemas del grupo gracias a sus enormes conocimientos científicos. **Susan Storm** asume perfectamente sus distintos roles como heroína, como hermana mayor del inmaduro **Johnny** y, tras su matrimonio con **Reed**, como esposa y madre. **Johnny Storm** es el típico joven irreflexivo y algo alocado que llevará a cabo un lento y larguísimo proceso de maduración que aparentemente parece haber concluído con el logro de la estabilidad emocional tras su matrimonio. **Ben Grimm**, quizás el más célebre personaje del grupo, es el paradigma del super-héroe con problemas. Incapaz de asumir su monstruoso físico, es un personaje amargado, violento y pendenciero. Es el miembro del grupo con mayores problemas sentimentales, e incluso su novia de siempre —una escultora ciega, lo que parece una broma cruel de los guionistas— acabará abandonándole nada menos que para casarse con la **"Antorcha"**.

En estos primeros episodios encontramos el germen de lo que serán los rasgos característicos del grupo y su valor histórico hace irrelevante el que **Stan Lee** utilice un lenguaje pomposo y rimbombante, y que **Jack Kirby**, todavía lejos de sus mejores momentos, aún no poseyera ese toque de genialidad que le convirtió en uno de los grandes del cómic americano.

JUAN CAMPOS

MOON GANG. Sergio Meliá-J.V. Chuliá. Ediciones Satélite. Valencia, 1991.

Nada descubrimos al aseverar que numerosos autores nacionales han sabido asumir la realización de cualquier género historietístico con competencia y calidad comparable a la media de los autores extranjeros —concretamente norteamericanos— inventores o máximos exponentes de estos géneros. Así, durante años, dibujantes españoles han realizado comics para su publicación nacional e internacional de tipo bélico, romántico, western, terror, ciencia ficción, erótico, etc., sin complejos ni cortapisas.

No ocurre lo mismo con los superhéroes, exceptuamos algunos cuadernillos de los 50 protagonizados por personajes locales adscritos al gremio de los superhombres. Las especiales características de producción del cómic USA, su potente reimplantación en el mercado nacional y la respuesta del público, son factores que no parecen haber favorecido la apuesta por el género entre los autores y editores españoles contemporáneos.

Sirva este preámbulo para situar la producción de **Moon Gang** por parte de una nueva editorial valenciana; una meritoria historieta de género en la que los códigos se asumen con estilo, aunque también con cierta impericia —no olvidemos que para los dos autores se trata de una *"opera prima"*—. Así la narración es fluida, aunque el ritmo irregular; la gestualidad y ejecución de los personajes es muy correcta, en ocasiones brillante, pero sus entornos aparecen desolados. En mi opinión la relación entre los elementos contenidos en las viñetas y el espacio que ocupan en las mismas no resulta proporcionada, dificultando la lectura en alguna ocasión.



Seria deseable un **Moon Gang** cada 1 ó 2 meses, para dar opción a los autores de «rodar» los personajes, pulir detalles de puesta en página, definir personalidades, abundar y profundizar en las propuestas que **Moon Gang** contiene y aporta. Opino que, en condiciones de continuidad, **J. V. Chuliá** y **Sergio Meliá** están sobradamente capacitados para realizar tebeos de superhéroes tan buenos como los mejores.

SALVADOR HOFFMAN

ELEKTRA LIVES AGAIN. Frank Miller-Lynn Varley. Forum. Barcelona, 1991.

Un bonito libro, éste. Es grande y lujoso. Papel e impresión excelentes. Atractivo diseño y presentación impecable. Los dibujos son también muy bonitos, y los colorines más. Está bien de precio y además no te endilgan textos de ningún tipo, ni antes ni después. Resulta muy agradable ojear sus páginas o detenerse en algún dibujo concreto. El trabajo gráfico de **Miller** y **Varley** es elegante y elaborado, sobre todo en los momentos en que más se acerca a cierto cómic europeo. También funciona con brillantez en determinadas secuencias de acción —estamos hablando de uno de los grandes narradores especializados en el género— e igualmente en la ajustada expresividad de algunos primeros planos. Por todo ello, entre otras razones técnicas y profesionales, pienso que el buen aficionado debe acceder a este libro, y por tanto, me parece recomendable su compra.

No puedo recomendar, sin embargo, su lectura. Lo cierto es que esta historia con ninjas en la que se resucita al asesino de **Elektra** y a ella misma para que vuelvan a matarse, me resulta bastante indigesta.

El juego que se nos propone entre realidad y ficción es ambiguo y poco estimulante, la definición sicológica de los personajes secundarios es inexistente; la del protagonista tan vacía como mis bolsillos y la reflexiones sobre la muerte y el más allá, tan profundas como mi bañera. Deviene pues el relato en puro artificio falseador que, para acabarlo de arreglar, despide un tufillo moralista bastante desagradable.

Una duda personal para acabar: ¿Realmente el Sr. **Miller** se cree lo que cuenta? ¿ofrece su historia con honestidad o quiere impresionar a adolescentes bienintencionados pero de escaso bagaje bibliófilo? ¿piensa que vale la pena el derroche gráfico y editorial para contarnos esa pamema? Pues no lo sé, y, la verdad es que tampoco me importa mucho.

SALVADOR HOFFMAN

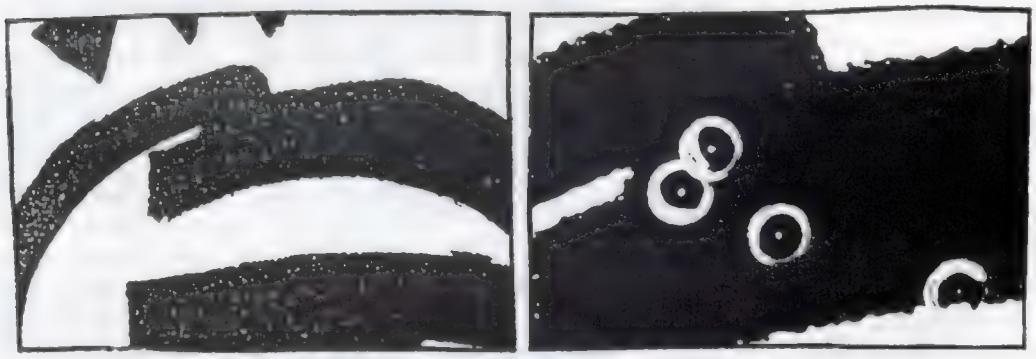
HARINA FÓSIL



▶LAS CLOROFORMAS

LA RELACIÓN LA SUPONGO, ENTRE LAS NUBES Y LA LUZ, PERO LA QUIETUD Y TODO ESE SILENCIO.. NO SÉ. ME RESULTABA EXTRAÑO, AUNQUE YA ME LO HABÍAN ADVERTIDO. ME REVOLUÍ EN LA CAMA, Y APLASTÉ MI CARA CONTRA LA ALMOHADA, INTENTANDO MIRAR HACIA OTRO LADO, PERO ESTA VEZ VINO DESDE ABAJO.

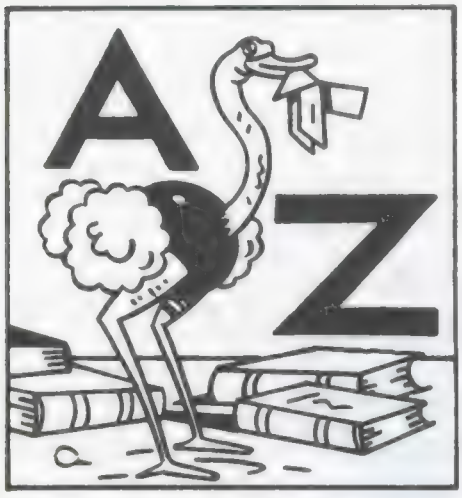
UN RUIDO SILENTE...



COMO DE ARRASTRE, O DE AVANZADA, UN ROER DIRECCIONAL, ME DIJERON AL OÍDO (QUE GENTE MÁS AMABLE); POSIBLEMENTE CARCOMA, PENSÉ PARA MÍ. ENTONCES LO OÍ CLARAMENTE: POR FIN EL VIENTO PASANDO A TRAVÉS DE ÉL, Y LLENÁNDOLO TODO DE UN ULULAR AGUDO Y SILBANTE. ME SENTÍ HORRORIZADA. ALARGUÉ MI MANO Y HACIA ELLA SACTÓ LA JERINGA LLENA DE LICOR DE VAN SWIETEN.

JAVIER

LIBRUM



JESÚS CUADRADO



Marco Ferreri.

ANTES DEL APOCALIPSIS. EL CINE DE MARCO FERRERI. Colectivo de autores (coordinador, Esteve Riambau) Ediciones Cátedra/Mostra de València. Cinema del Mediterrani Signo e Imagen, 24; 156 págs., rústica. Madrid, 1990.

El cineasta más opuesto, afortunadamente, a los **Comencini** o **Fellini** sigue rodando, muchas veces, divina paradoja, por milagro. Documentación escrita recogida como homenaje (primer monográfico en castellano) y con motivo de la visita del director a la **XI Mostra**. El primero que pasa de cualquier cosa que de él se diga es el propio **Ferreri**, así es que resulta un libro muy útil y hasta tierno. En la entrevista incluída afirma que a nadie de los *media* le interesa la obra *ferreriana*. Menos mal que no le creemos.

FANGORIA. Ediciones Zinco; bimestral, 68 págs. Barcelona, junio 1991.

Versión al español de una yankee hijo rebelde que le nació a *Famous Monster of Filmland*. Como su original, es cutre e inútil, vista desde un punto estudioso; al tiempo, imprescindible en el mercado especializado, tan semidesértico como el nuestro: al compararla con *Fantastic Magazine*, hasta sale victoriosa. En los tiempos de *Terror Fantastic*, con ser lo que era, tan gratuitamente fanática, hasta habríamos prescindido de su uso. Publicación usable, en todo caso, para intentar entender la arrolladora avidez de las nuevas generaciones por lo *splatter* y *gore*.

MIGUEL MIHURA EN EL INFIERNO DEL CINE. Fernando Lara/Eduardo Rodríguez. 35 Semana Internacional de Cine; 326 págs. Valladolid, 1990.

Se insiste, en el mundillo del cine y el teatro, y, más que nada, porque él alimentaba la leyenda, que **Miguel Mihura** se dedicó a escribir (como en el caso, curioso, de **Van Dine**) porque una larga enfermedad le aburría en la cama. Anarquista de derechas, **Mihura** es un dialogador brillante y creible, de quien debiera tomar lecciones más algún otro académico lingual (léase, **Buero Vallejo**, for exemple) antes que la espiche (el académico, que **Miguel** ya se fue, virginal y auténtico, a comprobar, in person, si las putas tienen alas). El libro de **Lara** and compañía es erudito, mamotrético, completista y se lee de un tirón; demuestra, una vez más, que en España somos únicos para acabar con nuestras piedras angulares.

ARCHIVOS DE LA FILMOTECA. Filmoteca Generalitat Valenciana; trimestral Valencia, dicie. 1990/febre. 1991 (n.º 8)

Segundo año de vida y octavo número en la calle; algo sorpresivo para una revista cinematográfica. El octavo número y con el equipo inicial, más sorprendente, aún, en estos tiempos de venganzas y expulsiones gratuitas. Se caracteriza, la publicación, por la amplitud en el abanico de los colaboradores, lo que redunda en apertura y riqueza de los temas. En este número, sobresale la paliza al palizoso **David Lynch**: junto a *Medios Revueltos*, los únicos críticos que han llamado por su nombre al timo del año: un aborto picudo y gemelo.

GUIA DEL TEBEO ESPAÑOL, 1965-1989. Equipo El Boletín. El Boletín. Barcelona, abril 1991.

Lejos, en el tiempo, la primera edición del catálogo de **Navarro** y **Delhom**, y cercana la desleal segunda, bienvenida esta continuación. Las labores hemerográficas, hasta hoy, habían sido cubiertas por equipos como los de *Funnies, Tribulete, El Campillo, Grafito, Te Veo, Stock* o *Crazy Comics*; mientras, en el sueño de los justos, siguen los proyectos de pacíficos críticos esperando subvención para recomponer, algún día, una sola colección corpórea que haga realidad lo de un Centro de Documentación de la Historieta (o así). En este caso, como bien dicen los de *El Boletín* de su propio trabajo, los errores serán la base de una reedición ampliada. Yo, sin que sirva de precedente ni corporativamente (ciscándome en el maquetador, quien me ha hecho un poco más miope de lo que mi madre me parió), recomiendo la compra urgente de este número especial.

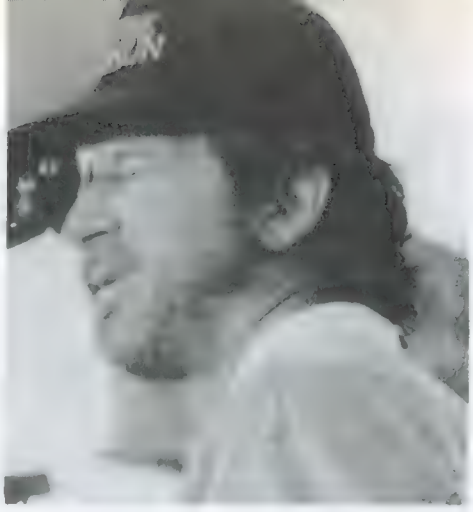
SPIELBERG. MAESTRO DEL CINE DE HOY. Antonio Lara. Espasa-Calpe; Perfiles de hoy, 3; 258 págs., rústica. Madrid, 1990

Antonio Lara es, dicen, catedrático de Teoría, Historia y Técnica de la Imagen en

la Universidad Complutense de Madrid y crítico cinematográfico del diario *El País*. Yo no tengo la culpa: **Spielberg**, menos; **Espasa-Calpe**, algo.

EL TERROR EN LA LITERATURA. Colectivo de autores. Ediciones Intemporales; "Leer", n.º 36 (págs., 29 a 39) Madrid, noviembre 1990.

Textos de **Luis Mateo Díez** (cariñoso), **Rafael Llopis** (sabroso), **José Antonio Ugalde** (leidillo) y **Fernando Valls** (tontorrón). Una ficha más en la escasa bibliografía en castellano. El que avisa, no es traidor; sí sufrido.



Spielberg.

TODOS LOS ESTRENOS DE 1990. Colectivo de autores (coordinador, Juan Carlos Rentero) Ediciones JC; 224 págs., rústica. Madrid, 1990.

Como todos los libro-fichero, recomendable. Este es el tercer anuario de una no colección de los pacientes equipos de **Ediciones JC**, editorial casi *robinsona* en el mercado y con dos colecciones: **Directores** e **Imágenes**. La edición mantiene la sana costumbre de textos escritos ex-professo. Reproduce, con respetuosa fidelidad, un gran tanto por ciento de carteles y mantiene el orden alfabético.

CIENCIA FICCION. GUIA DE LECTURA. Miquel Barceló. Ediciones B; Nova Ciencia Ficción, 28; 538 págs., rústica. Barcelona, 1990.

Se integra este ensayo en una colección de narrativa, lo que tiene su explicación: a los editores les interesa poco el ensayo sobre culturas populares y no abren colecciones especializadas. **Barceló** es el faneditor de *Kandama* (para los despistados), y complementa aquí el trabajo de guía que se inició en su fanzine. Al final de cada reseña, el autor avisa dónde encontrar la obra para lectores primerizos: es un optimista. Texto cuidadoso en los datos de libros y, vaya, despreocupado en lo audiovisual. Personaje, el de **Miquel**, a becar por alguien, para que redondee el trabajo. Libro útil.

SERGIO LEONE. Carlos Aguilar. Ediciones Cátedra; Signo e Imagen/Cineastas, 2; 250 págs. Madrid, 1990.

Hasta que le llegó su hora, **Leone** fue un maldito y un corruptor del divino género, el *western*, para todo listillo que se preciara de crítico. Y un pelín antes de su muerte, auspiciados, como siempre, por los descubridores franceses, arreciaron los estudios. En España, también: este es el segundo (si se define como estudio lo de **Pablo Mérida**). El autor es el de la delirante **"Guía del videocine"**. No quiero insistir. (En cualquier momento, **Aguilar** nos hablará del, para mí, maravilloso **Eastwood**; los franceses ya han empezado)



REVISTAS PARA ADULTOS

PASAMOS REVISTA... ¿PASAMOS DE REVISTAS?

ALGUNAS REFLEXIONES PREVIAS

En un mercado como el nuestro parece cada vez más evidente que se produce una reducción en la cuota de mercado de las revistas que hemos venido en llamar de "comics" para adultos. Desplazadas en los gustos y usos de los lectores por los álbumes y los cuadernos o "comic books", su existencia parece derivar hacia los terrenos de las revistas de humor y las destinadas al consumo de niños o jóvenes. Dejando a un lado a las últimas, de las que no vamos a hablar, parece obvio que el comentario humorístico, de carácter inmediato y puntual, en gran medida, debiera imponer, en el caso de las primeras, el formato revista y unas periodicidades mensuales o semanales. El éxito del **El Jueves**, por aislado más curioso, es sintomático y abre esperanzadoras vías para experiencias similares. Entronca con esta idea el fulgurante, por lo que llevamos visto, arranque de **Makoki**, planteada como una especie de compromiso entre una revista claramente de humor y una típica y tradicional revista de cómics, con alguna serie de continuará, etc.

La revista nacida en el seno de editoriales de fuerte producción de álbumes, como **Norma, Toutain, La Cúpula**..., parece haber degenerado en un catálogo donde se preserializan algunas de las series que la empresa ha contratado. Es así que, el lector, sabedor de que las mejores series terminarán por aparecer en álbum, se siente cada vez más lejos de un producto que es esencial, opinamos, para vitalizar y promocionar nuestra historieta. En Francia, ejemplo siempre traído a colación para estos menesteres, sólo sobrevivieron a la quema las revistas que pudieron mantener una identidad más definida y un apartado redaccional más brillante o, al menos, coherente con la idea que configura el mensuario (son los casos del **(A Suivre)** y **L'Echo des Savanes**), más una revista humorística como **Fluide Glacial**.

Parece que una de las ideas más fértiles, pues, de cara a consolidar una cabecera en el mercado, es la de dotar de un buen apartado redaccional a las revistas. Un apartado con entidad propia que acerque el producto a las revistas generalmente consideradas. En esta línea, pocos intentos se han producido en nuestro mercado y, la verdad, nos parece difícil que se produzcan, de no ser en el seno de empresas de la comunicación más amplias que las actuales que puedan apoyar las tareas a emprender en este sentido. Hay que citar, por lo penosos, los afanes de **Toutain Editor** por hacer de **Totem el Comix** una cosa parecida a **L'Echo des Savanes**.



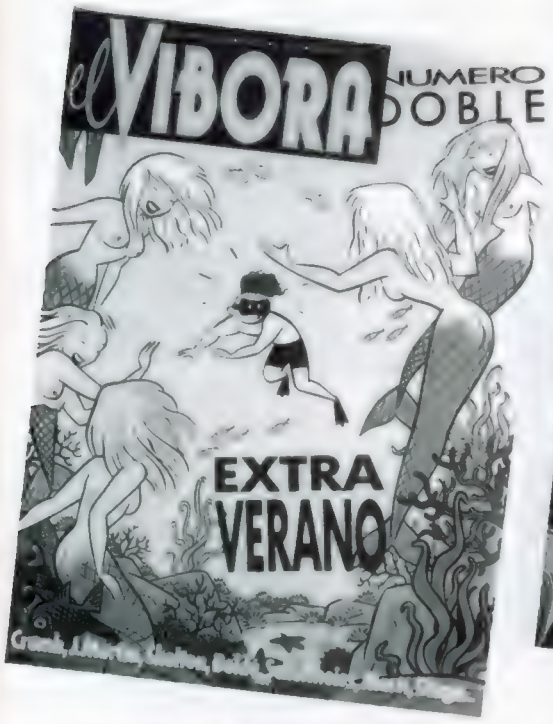
Mique Beltrán.

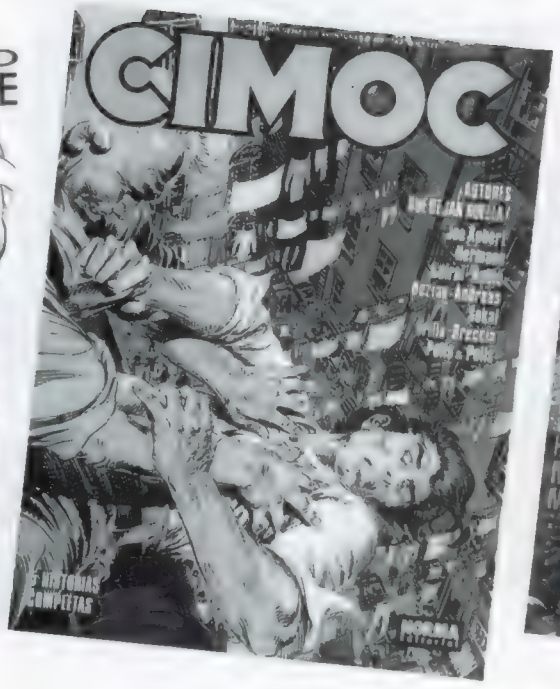
Se produce, al tiempo, una segunda dinámica que quiere servir al lector poco predispuesto a eternizar las esperas hasta terminar con las aventuras de su héroe favorito. Se trata, pues, de contratar series de episodios legibles unitariamente. Esto, que no es malo ni bueno de suyo, cuando se generaliza, viene a ser un nuevo corsé que sumar al de las aventuras de 44 páginas. Gran parte de las series de **Cairo**, el nuevo **Creepy, El Vibora, Cimoc** y otras, parecen caminar por este sendero.

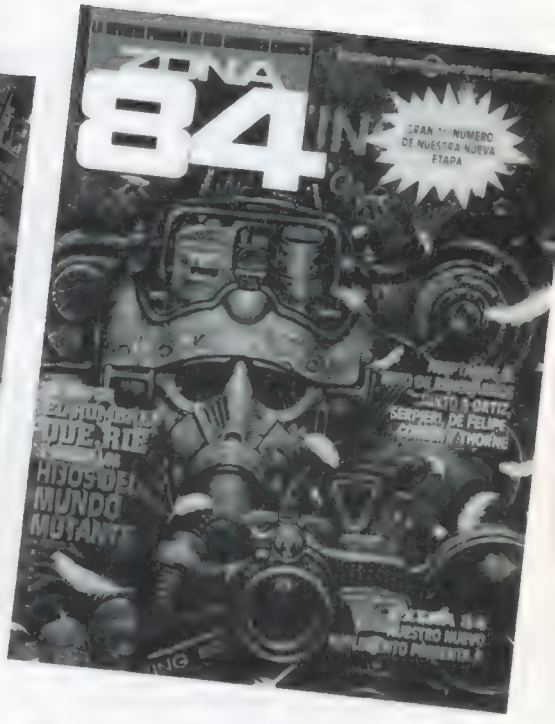
A la vista de que se busca un doble objetivo, que las entregas de las revistas tengan un mayor carácter unitario (menos o no tan abruptos "continuará") y que se asimile el concepto revista al del libro o álbum (por algo tan tonto, aparentemente, como que la gente quiere disponer sus cómics verticalmente en la estantería), o bien se llega a modelos cercanos al libro (véase la segunda época del **Raw** norteamericano), con el incremento de costes y precio de venta que ello comporta, o, las editoriales tendrán que decantarse por presentaciones más modestas y cercanas a sus verdaderas intenciones, que son, no lo olvidemos, prepublicar lo que luego pasará a álbum. O esto o, simplemente, dejar de editar sus revistas.

Esta última decisión, que ya padecemos en gran medida, sería letal para la permanencia de nuestra historieta y su promoción hacia el futuro. Ya me dirán dónde y cómo iban a ver la luz los trabajos de los nuevos valores que han de substituir a los ya instalados en el mercado. Bueno, todo esto parte de la presunción, ¿inocente?, de que a las editoriales poderosas les importe un comino la historieta de producción propia.

En relación con esto, parece cobrar renovada importancia la existencia de fancines, procines o revistas profesionales que den salida a la obra de los grupos de autores que se pudieran ir formando. Parece lícito, e imprescindible, entonces, luchar por la promoción de estas experiencias, las cuales, no pocas veces, se han revelado como desencadenadoras de explosiones de creatividad que más tarde han aprovechado las editoriales de tipo empresarial. Se presenta, por consiguiente, ante nosotros, una poco explorada fórmula de compromiso entre las editoriales y los grupos de autores independientes, la cogestión, en primera instancia, al menos, de revistas modestas que sirvan de trampolín para noveles. Tanto, o más fértil, se ofrece el campo de las publicaciones subvencionadas localizadas por la geografía del Estado. El triste hecho de que la generación que surgió alrededor de **Madriz**







no haya sido aprovechada no es sino culpa, exclusiva, de la ciega torpeza de nuestros editores. Y es un ejemplo, porque, qué decir de los magníficos autores granadinos que pugnaron por el reconocimiento hace unos años. Mejor dejarlo aquí, empero, no sin antes celebrar el paso a la *profesionalidad* del antiguo fancine **Temeo**, experiencia a la que hay que desear la mejor de las fortunas.

Hay que concluir que el panorama actual de las revistas de cómics para adultos nos lleva a reflexiones poco optimistas. La escasez de cabeceras, la presunta parquedad en las ventas, la persistente incidencia en modelos periclitados, la ausencia de nuevas propuestas, todo, en un conjunto poco halagüeño, orienta el análisis hacia la desesperanza.

Refresca algo el ambiente la presencia de algunas revistas que parecen obedecer a planteamientos más idóneos. Hablamos, por ejemplo, de **Medios Revueltos**, constántemente amenazada por el cierre, y que es una digna sucesora de la añorada, por algún sector del público, **Madriz**. Su apuesta por la historieta nacional, renovadora, apegada a las narraciones breves, joven, alejada de los corses tradionales, se nos ocurre esencial y no podemos dejar de apostar por su continuidad.

Por lo demás, quizás convendría detener nuestros pasos en el comentario de los principales exponentes de esta especie que parece agostarse lenta, muy lentamente. Son, por orden, no muy estricto, de antigüedad.

EL VIBORA

Destaca, en nuestra decana cabecera, una valiosa proporción de material producido "ex profeso" para la misma. Es así que, en los últimos meses, nos ha ofrecido obras muy a tener en cuenta y entre las que cabría destacar la excelentísima **Perro**, de **Resano** y **Osés**, autores que la editorial debiera cuidar como a las verdaderas joyas que son. En el mismo orden nacional, sobresalen **Boada** y **Onliyú** con una muy acertada serie que titulan **Los felices'90** (que es lo mejor que **Onliyú** ha escrito nunca) y la desternillante **Paco el Chota**, de **Zorrilla** y **Murrillo**. Menos sugerentes, aunque en un buen nivel, son las páginas que firman **Jaime Martín, Delgado y Seguí, Marta, Pons** y **Galiano, Mónica** y **Beatriz** (verdaderas revelaciones en el último período). Mientras, **Mediavilla** y **Diego** son los claros ejemplos del talento que vive en el relajo y la mangancia.

La aportación foránea se compone de verdaderas joyas. Por encima de todos el imprescindible y genial **Robert Crumb**. Potente, igualmente, el alemán **Schulheiss**, que unió **Dirty Talking** a la notable serie que es **Turno de Noche**, reciéntemente recogida en álbum. Imponen respeto, igualmente, **Muñoz** y **Sampayo, Yann** y **Bodart, Shelton** y **Jaime Hernández**.

Mención especial para una de sus últimas adquisiciones, **Gary Larson**, humorista de primera fila mundial y al que deseamos la mejor de las audiencias por estos lugares.

La mejor revista, en su género, sin duda.

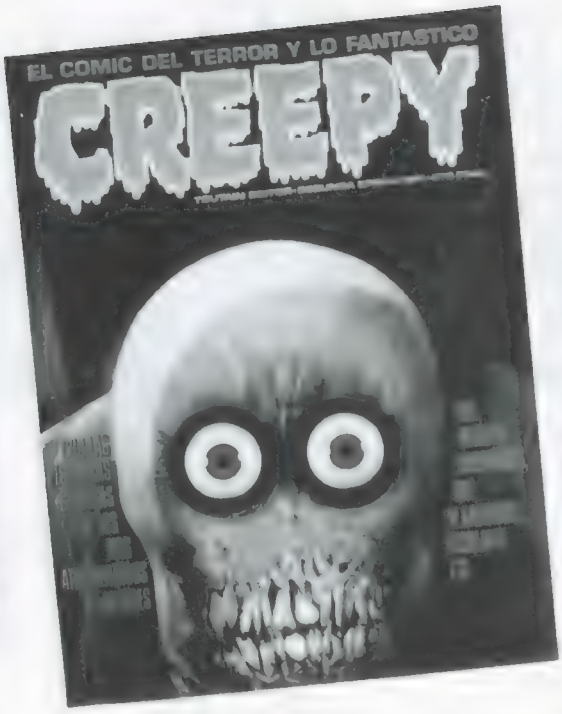
CIMOC

Es de agradecer, como en el caso de **El Vibora**, que **Norma Editorial**, en su cabecera principal, siga apostando por alguna presencia de series propias. Lo que sucede es que muy poco de nuevo y valioso sale, en los últimos años, de aquellas oficinas.

De esta forma, para el color, los autores más veteranos nos han ofrecido aberraciones como la nueva entrega de **El Mercenario**, trabajos *"rutinarios"* como la correspondiente de **"Hombre"** y sólo **Font**, con **Taxi**, escapa de la quema al situarse en un cómodo saber hacer de profesional inteligente que se respeta a sí mismo y a sus lecto-







res. La aportación más joven, **Zoo**, de **Beroy**, se instala en el simple quiero y no puedo de quien no tiene ideas nuevas que ofrecer.

Que es lo que le ocurre a **Pasqual Ferry** y su serie **La Ruta de la Medusa**, ya para el apartado de blanco y negro. **Ferry**, como su joven colega, necesita un guionista como el comer. El resto simplemente publicable: **Salvajes** (da pena ver a este **Usero** al servicio de unos guiones tan mediocres), **Macbeth, Ottawa**...

Compradas en el exterior, series que pronto veremos en álbum y que no dicen gran cosa. Una irregular **Slaine** con un buen ilustrador, **Bisley**, que no sabe narrar, un **Boucq** que aburre, otra entrega de **Las 7 vidas del Gavilán**, algo mejor, ciertamente, que lo anterior, y la correcta **Thorgal**. Para el blanco y negro, aburrimiento con **Alvar Mayor** y desesperación con la horrible segunda entrega de **Jim Cutlass** que han perpetrado **Giraud** y **Rossi** a espaldas de una **Charlier** fallecido que no se merecía esto. Mejores, con mucho, han sido algunos episodios de **Evaristo**, de los argentinos **Sampayo** y **Solano**.

Hay que concluir que Cimoc ha perdido gran parte del dinamismo que la caracterizara otrora.

ZONA 84

La mejor época de **Toutain Editor** queda un tanto lejos. Habiendo cedido mucho terreno en el campo de la edición de álbumes, tampoco en el de las revistas se mueve con el empuje que le hizo ser capaz de poner en el merado un producto tan señalado como **Comix internacional**.

Zona 84 es ahora mismo noticia por haber sufrido una renovación, más se trata de un ligero lavado de cara que no ha llegado a remozarla demasiado (hablamos, conste, con la sóla constancia del primer número de esta nueva etapa); de hecho, lo único llamativo del nuevo **Zona 84** es el precio (pasa a 500 Pts.) y un monográfico central, que inaugura **Frazetta**, y que habrá que seguir en su evolución.

Lo cierto y verdadero es que esta veterana revista compite bastante mal ante las dos anteriores. Como producción propia han destacado, en los últimos tiempos, las series siguientes: por sobre todas, y en el color, las que firma, solo o en compañía, **De Felipe**, y que han sido, **SOUL** (con**Vane**), en primera instancia, y **El Hombre que Ríe**, de gran aliento gráfico y vacuidad argumental, en segunda; no han estado mal ni **Potemkin** ni **Hola, Terrícola**, también salidas de las manos de jóvenes autores (**Oscaraibar** con **Padú** y **Manel** con **Brocal**, respectivamente); **Burton & Cyb** sigue machaconamente, ora divirtiendo, ora aburriendo; y el resto malito.

De los *"fichajes"* extranjeros hay poco que merezca la pena, ¿quizás la **Región Extranjera** de **Dionnet** y**Beb Deum**?, quizás.

Mención aparte merece el suplemento de noveles **Forja 84** (que se supone no continuará en la nueva etapa), que, no siendo mala idea, bien hubiera estado para meter el **Argón** de **Fernando** y algunas otras cosas presentadas como obra de profesionales.

CAIRO

Esta cabecera, título clave de la historieta española de los 80 donde se cobijaron **Sento, Cifré, Mique, Micharmut, Torres, Gallardo** y un largo etcétera, ha devenido en una verdadera pesadez bimesual donde, eso sí, cuando se tiene algo bonito y en color de **Moebius** o **Giardino** que no encaja, por lo que sea, en **Cimoc**, honores de portada y adentro.

Lo más fresco lo ha venido firmando en breves entregas **Manel**, del resto nada merece demasiado la pena, con mención especial para el anteriormente burbujeante **Daniel Torres**.

De lo foráneo, por encima del resto, **El gato filósofo** de **Geluck**, muy bueno, y **El Diario de Enriqueta**, de **Dupuy** y **Berberian**, mejor.

TOTEM EL COMIX

Impresentable el **Totem** de los últimos tiempos. He tomado diez números en mis manos, como con el resto, y sólo puedo salvar las páginas de **Vuillemin, El Sueño del Tiburón** (3.ª parte) y un par de episodios de **Tom's Bar** de los transalpinos **Berardi** y **Milazzo**. Lo demás es pura aberración. Si cerraran no pasaría nada.

MEDIOS REVUELTOS

Bajo la dirección de **Felipe Hernández Cava**, nuestro mejor guionista, posiblemente, ya han visto la luz, a trancas y barrancas, seis números de esta magnífica revista. Dotada de papel e impresión excelentes, la maqueta un equipo competente que la convierten en la revista más bella del mercado.

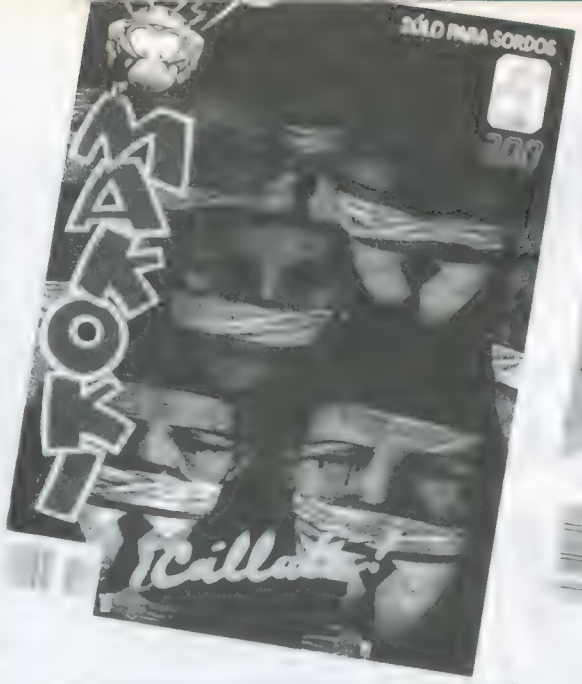
La parte redaccional es amplia y selecta; así, artículos, relatos, reportajes y demás no representan un añadido en una revista de cómics ni éstos un parche para una revista cultural en sentido lato. En este sentido **Medios Revueltos** marca una superación del modelo que supuso la subvencionada **Madriz** y pone la primera piedra en la configuración de una articulación novedosa, en España, de las tradicionales revistas de comics para adultos.

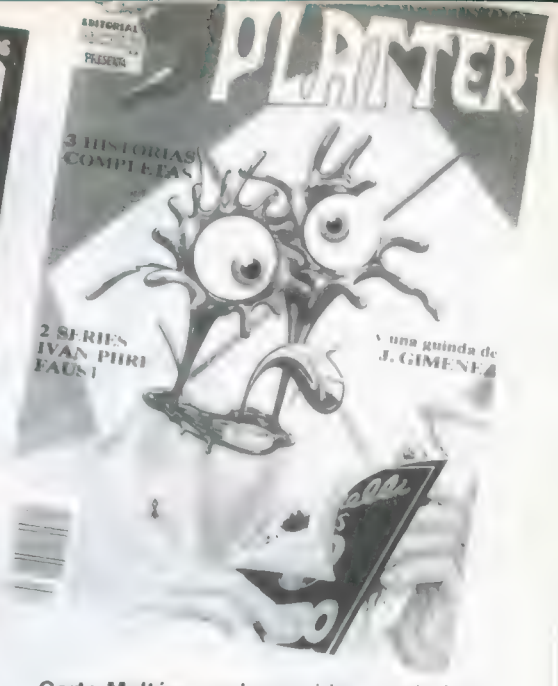


La apuesta de **Medios Revueltos** por la historieta renovadora es firme y se sustenta en las aportaciones de supervivientes del **Madriz** a los que se unen nuevas firmas que, casi siempre, propenden a sorprendernos. Consigue, **Hernández Cava**, recoger la obra de autores ingnorados por el criterio conservador de los editores comunes, muchos de ellos situados en los límites fronterizos del medio como lenguaje y, al fin y a la postre,

ofrecernos unos sumarios llenos de calidad, coherencia y proyección hacia el futuro.

Han pasado por esta revista esencial, sin parangón, creo, en Europa: **Víctor Aparicio, LPO, Cifré, Javier Vázquez, Olivares, Tamayo, Bernabéu, Elisa Gálvez, Del Barrio, Raúl, García Revuelta, Keko, Victoria Martos, Arranz, Ana Juan, Ops, Segui, Gras, Manolo, Micharmut, Flores, Cueto, Jesús Sanz, Juan Luis, Mauro, Laura, Arturo Revuelta,** el grupo **Romance Atónito, Jaume Serra, Calatayud, Ngema, Castells,** etc. Pocas industrias pueden permitirse el desaprovechar un tan amplio contingente del talento que viene demostrando este abigarrado grupo.





MAKOKI

Esta cabecera representa el último movimiento de consideración en un sector del mercado que se caracteriza por una casi total esclerosis de planteamientos. Propuesta, como decíamos, como un cruce entre la revista usual de comics y la revista de humor gráfico, que, por su propio carácter, mejor debiera tender a la periocidad de un semanario como **El Jueves**, en breve lapso de tiempo ha asimilado a exponentes de una estética que ha ido abandonando **El Víbora**, a valores firmes de la talla de **Vázquez, Nazario, Vallés** o **Abuli** y **Bernet**, dando, al tiempo, progresiva entrada a nuevos autores de buena factura, cuando menos, hasta concretar un producto que, hoy por hoy, y por la numerosísima presencia de autores españoles, se nos antoja imprescindible (así, imagino, se escapa uno del flagelo terrible de sus editoriales).

HUMOR A TOPE, CREEPY, SPLATTER Y CORTO MALTES

Humor A Tope, Creepy y **Splatter** son tres bodrios de consideración que no merecen mayor comentario. Duele, algo más, por lo que toca a **Creepy**, que, en sus buenos tiempos, no fue tan deleznable como ahora, aunque, al menos, da cabida a un porcentaje mayoritario de producción propia... pero qué mala

Corto Maltés, una buena idea, a priori, se plantea como una monografía periódica dedicada a **Hugo Pratt**, con cuadernos encuadernables, cromos, etc. Lo que la invalida es que se limita a presentar, sin demasiado criterio ni planificación, los álbumes que poco tiempo después aparecerán en los quioscos.

Y esto es todo. Parco presente y peores expectativas de futuro.

FRANCISCO SOLER

Micharmut


EL BESO DEL ERIZO.
TODO COMENZÓ CON UN ESCLAVO, EFRÉN. BUSCABAMOS ANGULAS ENTRE LOS MAYALES DE BABILONIA. Y TODO, POR UN CESTO, FLOTANDO EN EL EUFRATES.
..SÍ, AMO.
ALGO TIRA DE LA CUERDA, LA CORTARÉ Y VEAMOS LO QUE HAY EN LA CESTA..
¡POR BALAK! UN EUNUCO MUERTO, EFRÉN. .. Y AGARRA LA CUERDA COMO UN CONDENADO.
2
MURIÓ ANOCHE, AHOGADO ENTRE LAS CAÑAS... YA HAN ACABADO CON SU LENGUA LOS MOLUSCOS... Y CONTINUAN SU CAMINO, HASTA LA GARGANTA
..Y MIRA ÉSTO, EFRÉN.. RECIEN CASTRADO, CON SELLO DE LA CASA REAL... ME ESTÁS ESCUCHANDO, EFRÉN?
¡PAW
CONTINUARÁ...

ANDREAS
EL DESCONOCIDO



Cromwell Stone.

Andreas Martens nació el 3 de Enero de 1951 en Düsseldorf, en la entonces República Democrática Alemana. Estudió artes gráficas en la Escuela de Bellas Artes de su ciudad y en el Instituto Saint-Luc de Bruselas, donde se producen sus primeros contactos con el cómic, ya que el que había podido leer hasta entonces era, según sus propias palabras *"muy mediocre, e impregnado por la propaganda política"*.

Posteriormente sigue los cursos del dibujante **Eddy Paape**, con quien colabora en una primera historieta, **Udolfo**, para la revista Tintin.

A partir de entonces su carrera se desarrolla en las principales revistas europeas:

Tintin, para la que creó el personaje de *Rork*, que ha vivido ya un gran número de aventuras. En esta revista ha publicado otros títulos, como **La caverne du souvenir** o **Le monstre**.

Metal Hurlant, donde han aparecido entre otras, **Cyrrus, Mil, Le voyageur**.

(A suivre), que publicó **Révélations Postumes**, etc.

Le Journal Illustré donde ha publicado **Cromwell Stone**.

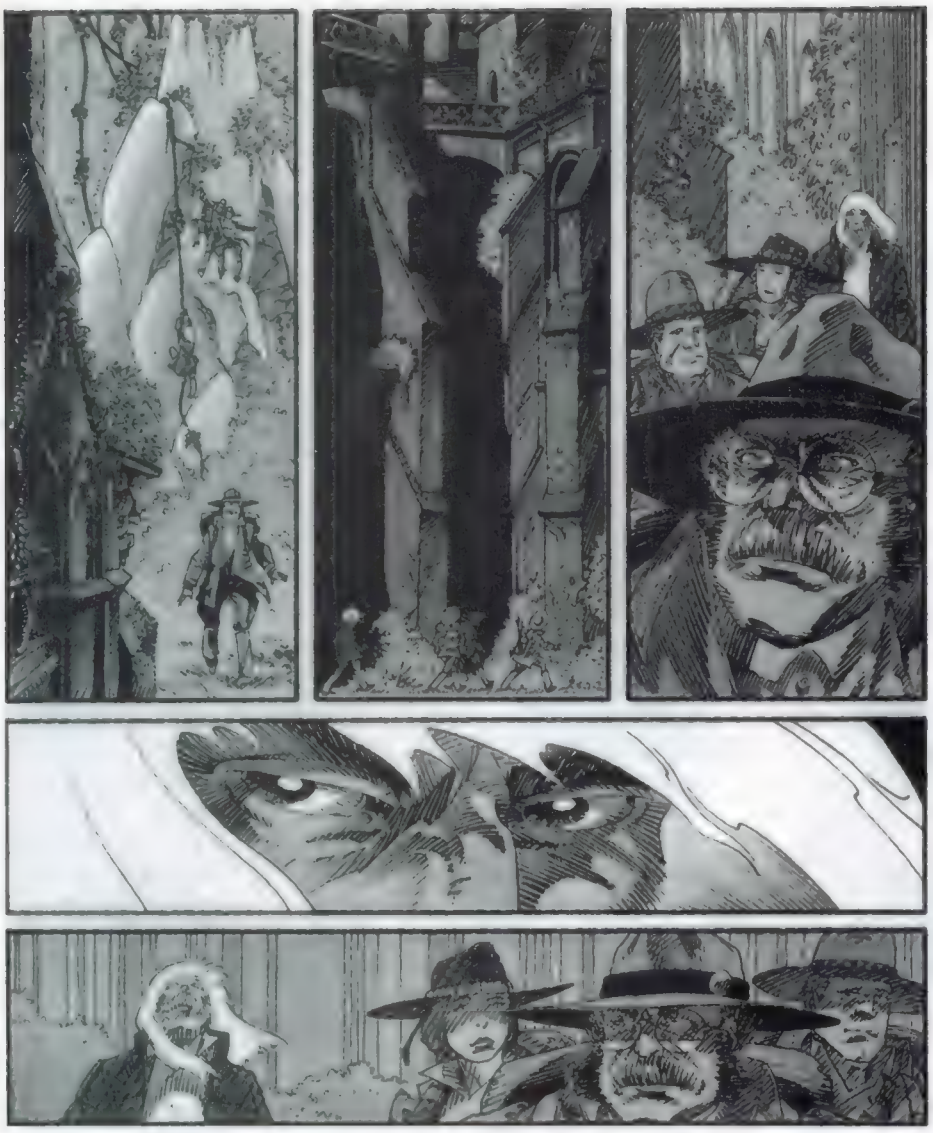
Algunas de estas historias han aparecido posteriormente en forma de álbum. Asimismo Andreas ha escrito el guión de **Hivern 51**, que dibujado por **Berthet** ha aparecido en Spirou.

También ha publicado portafolios, affiches y otras obras de ilustración, género que cultiva con maestría.

SU ESTILO

La obra de Andreas pertenece por completo a lo que se puede llamar *"género fantástico"*. Pero, ¿qué es para Andreas una historia fantástica? En primer lugar, una mezcla de temas y géneros. La ciencia-ficción, la historia, los relatos de terror, la magia etc. se combinan en sus creaciones hasta formar un universo propio. Los elementos que utiliza (el viajero del tiempo, las fuerzas del mal, el asesino loco etc.) han sido mil veces utilizados, pero la unión de varios de ellos da al lector una impresión inconfundible de originalidad.

En segundo lugar, un pretexto para el desarrollo de "una técnica narrativa esencialmente visual". La historia, para Andreas, debe ser contada a través de la imagen y no a través de las palabras, hasta el punto de que en muchas de sus páginas apenas hay texto. También a través de la imagen crea el ambiente y conduce el guión, eligiendo en cada caso el medio técnico que considera más adecuado para la impresión que quiere producir (negro o color, gouache, acuarela etc.). El resultado es satisfactorio gracias a su dominio más que notable del arte de dibujar. Sin embargo, en algunas obras realizadas en blanco y negro, su mismo gusto por el dibujo le lleva a un exceso de trazos que casi hace peligrar el desarro-



Rork.



Coutoo.

llo de la historia, que finalmente siempre consigue llevar a buen término. Por el contrario con el color ha llegado a obtener una maestría innegable.

Andreas se declara admirador de los creadores americanos, y su influencia se nota claramente en muchas de sus intrincadas historias, sin que ello implique la pérdida de los mejores logros del comic europeo.

ANDREAS EN ESPAÑA

La obra de Andreas es una recién llegada al mundo editorial español, pero el desembarco, sin duda casualmente, parece haberse realizado con decisión. A lo largo de este año han aparecido tres álbumes de este interesante autor, dos de ellos, **Cromwell Stone** y **Coutoo**, editados por **Zinco** y el tercero, perteneciente a la serie **Rork**, editado por **Norma**.

Cromwell Stone, cronológicamente la más antigua de las tres historías, está realizada en blanco y negro y mantiene un ambiente lovecraftiano (se abre la narración con una cita de este autor) durante su desarrollo. Aunque ésta iba a ser la primera entrega de una trilogía, parece que de momento deberemos conformarnos con esta obra.

El cementerio de las catedrales, perteneciente a la serie de aventuras del personaje **Rork**, data de 1988. Este es el personaje preferido del autor, con el que más disfruta dibujando, según confiesa. Fue creado para la revista Tintin y dejó de publicarse temporalmente por problemas con la misma. Precisamente esta historia es la primera de la segunda etapa de **Rork**. El ambiente predominante es el de un relato de aventuras, en el que irrumpen los componentes mágicos tan del gusto del autor.

Coutoo, data de 1989. La historia sigue las líneas narrativas de un **"thriller"** en el que la trama depende de los elementos esotéricos que la motivan.

En estas tres historias se puede apreciar una de las características de este autor: sea cual sea el referente narrativo elegido, el eje sobre el que se desarrolla el guión es el misterio, lo oculto; pero además este misterio no es natural, o cuanto menos, no es humano. Es en este centro donde tiene cabida lo fantástico, la ciencia ficción, la magia, el esoterismo,...

También se aprecia la habilidad narrativa de Andreas, basada en la fuerza comunicativa de sus dibujos, reforzada cuando usa color por éste. Sin embargo, en ocasiones abusa de algunos recursos en la composición de las páginas.

Se observa asimismo una evolución en el dibujo, de trazo más simple en **Coutoo** que en las otras dos historias, pero manteniendo el estilo personal.

En definitiva Andreas es un interesante autor, cuya obra es prácticamente desconocida entre nosotros y del que esperamos ver editadas más obras en nuestro país.

JOSE MAS

El enemigo natural.

Manel Gimeno. J. V. Chuliá



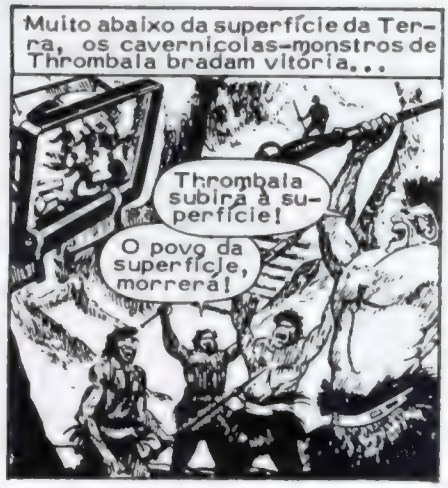

RIIIIIIING!
¿QUÉ HACEMOS ENTONCES?...
AUMENTAD EL TAMAÑO DE LA CRESTA ROJA DE LA GALLINA, Y EMPLEAD EN ALGÚN MOMENTO LA PALABRA "SINDICATO" SIN QUE PAREZCA FORZADA.
¡PERO ALTAMIRO, ES UN ANUNCIO DE SOPICALDO!
LA LIBERTAD TIENE SUS RIESGOS.
SUPONGO QUE TODOS PASAMOS POR UNA ÉPOCA EN QUE SOMOS UNOS AUTÉNTICOS GILIPUERTAS.
DIEGO GUISVAL DEBIÓ FIJAR SU GILIPUERTEZ PARA TODA LA ETERNIDAD, TRAS UNA MENINGITIS MAL CURADA.
EH,! RUPESTRE! ¿CAMBIASTE EL MUNDO HOY?
NO, PERO AÚN ME DA TIEMPO DE CAMBIARTE LA CARA!
¿QUÉ ROSA? ¿TE CUESTA RECONOCER QUE LA PUBLICIDAD ES EL ARTE DEL ENGAÑO?
TAL VEZ SÍ PARA TÍ, QUE VENDERÍAS A TU MADRE EN SUBASTA PÚBLICA
YO SÉ LO QUE VENDO, Y LO VENDO BIEN, NO COMO TÚ. MI MADRE MERECERÍA UN BUEN SLOGAN, NO UNO DE TUS RIPIOS DIECIOCHESCOS.
GUISVAL ERA LO QUE AHORA CONOCEMOS COMO "FREDA". UN ELEMENTO SIN ESCRÚPULOS.
CÁLLENSE. VAMOS A EMPEZAR.
B52
NUESTRAS DIATRIBAS FINALIZABAN SIEMPRE DEL MISMO MODO.
SERÁS UN FRACASO TODA TU VIDA.
SIEMPRE LE ODIÉ CON TODA EL ALMA. Y AHORA, MÁS DE QUINCE AÑOS DESPUÉS ESTABA FRENTE A MÍ, ESTABLECIENDO SU NEGOCIO.
MI COMPETENCIA.
NO PENSABA DEJARLE CREER QUE ERA UNA AMENAZA PARA MÍ.
SIEMPRE PENSASTE QUE ERAS MEJOR QUE YO. ¿QUÉ HACES INSTALÁNDOTE EN ESTE CUCHITRIL, A MI LADO? ¿NO TE VES COMO OTRO PERDEDOR?
NO EXACTAMENTE.
HOLA, ALTAMIRO.
EL MUY CANALLA TENÍA A MOLLY.
BLAM!
EN FIN, TENIÉNDOLO CERCA SIEMPRE ESTUVE A TIEMPO DE MATARLO.
DIEGO GUISVAL PUBLICISTA
FIN

RETROVISOR


DENTRO DE SU HELICOCHE PELHAM Y ORDIN RETROCEDIERON CON TERROR
¡AAAGHH... NO TENEMOS POSIBILIDADES FRENTE A ESAS HORRIBLES COSAS! ¡FUE UNA LOCURA UNIRNOS CON FLIERMAN! ¡ES MEJOR RECOGER BASURA!

Pelham y Ordin acosados por los furgordes.

SPIDER


Muito abaixo da superfície da Terra, os cavernícolas-monstros de Thrombala bradam vitória...
Thrombala subirá à superfície!
O povo da superfície, morrerá!

La fugaz aparición de los cavernicolas.

¡SPIDER! Más de uno recordará aquel feo y enlutado superhéroe que a través de la infames ediciones de **Vértice** precedió en nuestro país a la primera invasión **Marvel** en los años sesenta. Este artículo surge de una duradera e incurable devoción por el personaje, que ha conocido varias ediciones en España, ninguna de ellas respetuosa con la original (en **Vértice, Euredit, Bruguera,** y **Surco,** de 1966 a 1983) y ha marcado —más modestamente de lo que merecía— la memoria nostálgica de más de una generación. A la vista de la falta de datos de que disponemos, en especial por el desconocimiento de la edición original, tal vez pueda parecer absurdo el plantearse redactar un artículo sobre él, pero sigue resultando a estas alturas una historieta por tantos motivos ejemplar que llegado el momento y aprovechando la libertad de acción que nos brinda **El Maquinista** no hemos podido resistir la tentación de reinvidicar desde aquí al más extraño y paradójico de los superhéroes.

La publicación portuguesa Jornal do Cuto (que realizó en 1972 la edición más digna de las que hemos podido consultar) da los únicos datos que conocemos sobre la autoría de la saga. Se trata de una historieta británica creada para la **Bardon Fleetway**. Parece ser que comenzó a publicarse en junio de 1965 siendo su creador un tal **E.G. Cowan**, y su dibujante **W. R. Bunn** (continuado más tarde por **Marcuzzi, Cueto** y otros). A partir de la tercera historia (**"Contra el Dr. Misterioso"**) los guiones son atribuidos a **Siegel**. Inicialmente, el **Hombre Araña** es un genio criminal, pero a partir de septiembre de 1966 se adhiere —tal vez forzado por la censura— a las fuerzas de la ley y el orden.

En cualquier caso en este artículo nos referiremos siempre como dibujante a este enigmático **W. R. Bunn**, único que ha sabido plasmar gráficamente su extraño mundo. En cuanto al guionista, nos gustaría creer que la publicidad de la primera edición de **Vértice** (1966, Novelas Gráficas de 7 ptas.) no miente y que se trata en efecto de **Jerry Siegel**, el padre literario de **"Superman"**. Nos gustaría, porque en este caso podríamos considerarlo como una especie de revancha poética sobre el rumbo sufrido por sus criaturas —los superhéroes, herederos todos ellos en cierto modo de "Superman"— en ese torpe recorrido hacia una imposible verosimilitud.

EL HEROE PORQUE SI

Al contrario que la mayoría de superhéroes al uso, **Spider** se nos presenta desde el principio como un hecho consumado, es decir, sin que exista ninguna tranquilizadora explicación a su extraña condición. Superman obtiene sus poderes por ser kryptoniano en nuestro planeta, **Spiderman** por recibir la picadura de una araña radiactiva, los miembros de la **Patrulla X** son mutantes genéticos: SPIDER simple mente ES; no puede ser concebido de otra manera. Quien quiera que sea el creador del personaje asume lo fantástico del planteamiento de la existencia de un superhéroe: puesto que este hecho es en sí absurdo, ¿Por qué intentar disfrazarlo con justificaciones pseudológicas? Así, **Spider** carece por completo de pasado: se nos da a conocer ya como futuro rey del crimen, solitario habitante de su siniestro castillo. No podemos imaginarlo en una fase anterior a su actual condición: ¿Oficinista frustado? ¿Experto ladrón? ¿Genial inventor? Nada de esto se nos sugiere, antes bien el personaje sólo vivve para ser él mismo. No tiene tampoco identidad secreta —como la mayoría de sus, digamos, colegas— pues él es héroe por la pura vanidad de serlo y ¿Cómo podría ser satisfecha esa —enorme— vanidad si tuviera que ocultarse tras la máscara de una vida gris de los aplausos de su público?

Si el **leit motiv** de la historia —la propia existencia de Spider, sin la cual no existiría la serie— es absurdo y carece de una explicación lógica, todos los hechos que de ellos se deriven —la acción, el marco en que se desarrollan las aventuras— pueden ser igualmente fantásticos y no estar sujetos a la racionalidad. En este hecho radica una de las diferencias fundamentales entre esta serie y las demás de superhéroes, ya que el guionista puede prescindir de toda convención y fabricar un universo a la medida del personaje, que es el único capaz de darle un sentido. En "Spider" el principio fundamental de este mundo es la libertad de la imaginación, no sujeta en ningún momento a norma alguna: el resultado, fracamente estimulante, es la invención de un planeta Tierra que en realidad sólo toma del nuestro verdadero los arquetipos imprescindibles que puedan hacérnoslo reconocible, pero que rehuye cualquier intento de realismo social y de contextualización concreta de la


"Serão escravos de vários mundos. Alguns irão servir as Abelhas Gigantes em "Colmeia 13" até morrerem!"
Não sabemos o que significa piedade. Morrerás!
Estou velho de mais para trabalhar! Tem piedade!
"No planeta Femma, governado por mulheres-guerreiras, os terrestres lutarão nas arenas".
Mulheres de Femma! Piedade!
Não há compaixão para escravos!
"Mas pior ainda, para terrestres, é Cyborgia, com os seus laboratórios de máquinas vivas... Alí o homem pode ser mortal desde que seja metade homem e metade máquina."
O homem não gosta da sua nova imortalidade...
É muito estranho...
Não! Antes morrer que ser meio homem e meio máquina! Nunca!

Tres narraciones en tres viñetas.

acción. Así pronto se deriva hacia la fantasía irracional que llena toda la serie: sin resultar demasiado extraño irán apareciendo (siempre sin jusitificación lógica) genios del crimen encerrados en botellas, como en los cuentos; Neptuno, rey de los tritones y de los furgoides; ciudades olvidadas; alquimistas chinos; estatuas vivientes; androides de todo tipo, etc.

SPIDER EN EL PAIS DE LAS MARAVILLA

El derroche de fantasía es tan ininterrumpido y llega a tal punto que en ocasiones ideas que podrían haber dado lugar a argumentos de episodios enteros se desarrollan en ¡UNA SOLA VIÑETA! En la estupenda aventura de **"Los Siete Siniestros"** encontramos algunos ejemplos de esto que podríamos llamar narraciones hipercondensadas: Cuando el globo X (¡) avanza destruyendo el universo entero se nos muestra como una de sus vícitimas nada menos que a un planeta-cabeza, que encima hace amagos de interrogarse sobre su triste destino; cuando la Sociedad de Héroes se enfrenta a los Siete Siniestros asisten al combate, aparte de la expectante humanidad, varios testigos de excepción: El pueblo subterráneo de Thrombala (una especie de cavernícolas con crestas a lo mohicano) que contempla alborozado a través de sus monitores de vídeo desde las entrañas de la tierra el próximo ocaso de la raza humana; mientras que en otra parte del mundo el "recluso" (¿) **Jasper Blackstone** (una suerte de extraño ermitaño cuyo físico recuerda al de los padres de la Iglesia) se alegra del triunfo del mal mientras lanza sus anatemas: "¡Que se extinga toda la humanidad!". Los destinos de los hombres capturados por el traficante de esclavos galáctico Grokk son igualmente descritos en una delirante viñeta: el Planeta Colmena 13, donde construirán panales para las abejas gigantes hasta morir de agotamiento; el asteroide Cyborgia donde son convertidos en atormentados seres-máquina; o el circo espacial de la Reina de las Amazonas de Femma donde serán víctimas de inmundos monstruos.

Otros felices hallazgos se desarrollan algo más prolijamente: El valle de los condenados; los viajes a otras dimensiones; los encuentros con extraños seres (los aguijones, los supervivientes de la Atlántida o las mismas brujas de Macbeth); siempre —afortunadamente— sin causa racional aparente. Todo esto determina en la acción un ritmo histérico y desaforado que no conoce tregua. Se llega así por la vía del disparate hasta la pura parodia, en un crescendo de absurdos que pugnan por superarse unos a otros. Un enorme sentido del humor y un clima festivo preside toda la serie.

YO TAMBIEN QUIERO SER EL NUMERO UNO

Al desenvolverse en este mundo irreal, los personajes quedan reducidos a arquetipos, meros comparsas de la acción que justifica y desarrolla **Spider**. Un solo rasgo los diferencia casi sin excepción de los héroes o villanos de otras narraciones: su desorbitada vanidad. Alejado de los problemas de ego que aquejan a los superhéroes americanos hace ya tiempo, **Spider** no cesa jamás de autoalabarse y de buscar el halago servil de los demás, ya sea en su primera etapa como delincuente (en la que su UNICA ambición es llegar a ser el rey coronado —(sic)— del hampa) como cuando decide ponerse del lado de la ley proclamando a los cuatro vientos ser "el más grande héroe que ha conocido la humanidad". Todos cuantos tienen un papel significativo en la serie actúan movidos exclusivamente por un afán obsesivo de satisfacer su ego.



Como héroe, Spider no persigue la justicia, sino la derrota de sus enemigos para poder provocar la admiración ajena. A éstos no les mueve tampoco la codicia, sino el ansia de situarse por encima de los demás. Las fechorías que suelen cometer bien son absurdas, bien no parecen reportarles ningún beneficio: tras millonarios botines conseguidos gracias al Genio del Crimen, el ex convicto **Steve Gurko** sigue habitando en una mísera caverna, sin siquiera abandonar sus ropas de presidiario; la misma austeridad de vida parece compartir sus colegas de oficio: **Silvester Jenkins, Limbo el desconocido**, etc... Todos persiguen que se les reconozca en uno u otro momento superiores al enlutado héroe.

En este sentido, **Spider** no considera a la sociedad a la que protege como otra cosa que su público: si salva a la multitud del ataque del *Filibustero Metálico*, del *Hombre Reptil-Arañesco* o de una invasión extraterreste, nunca es por puro altruísmo, sino para escuchar los aplausos y halagos que suscitan sus victorias; y si no tiene a nadie delante que contemple su triunfo no dudará en alabarse el mismo con repetidas alusiones a *..."mi insuperable valor" ..."mi privilegiada inteligencia"...* de hecho, este aspecto provoca a veces reacciones encontradas en este mismo público que en más de una ocasión se sentirá molesto por deber su salvación a un pesonaje tan egoísta y fatuo.

Parecidamente se comporta con sus dos ayudantes, el *Profesor Pelham* y el ex ladrón *Roy Ordini*. Estos le dan el trato de amo, le

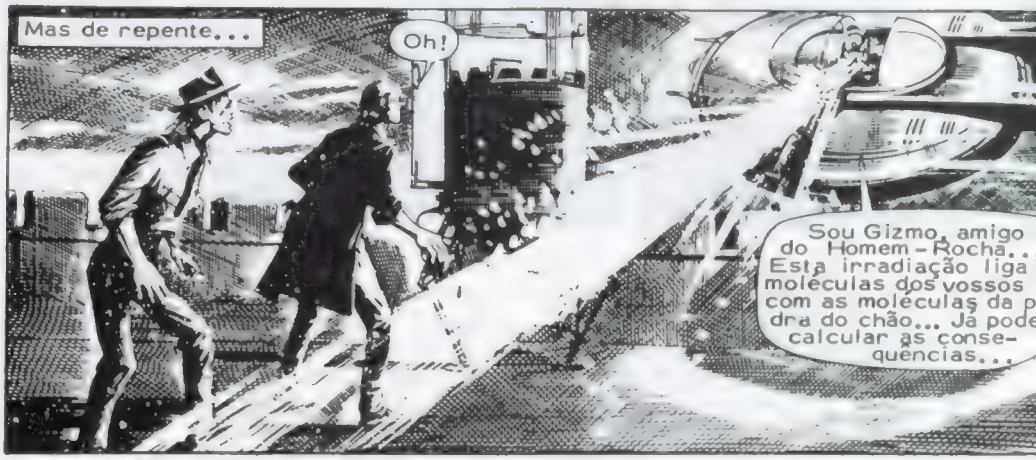

EL GENIO COGIÓ CON SU FUERTE BRAZO AL CANGURO-GURKO Y REMONTÓ EL VUELO...
¡AQUÍ EL GENIO ENVIANDO UN MENSAJE TELEPÁTICO A SPIDER! ¡SIENTO QUE FUISTE TÚ QUIEN ME AVISÓ DEL ATAQUE TRAICIONERO DE GURKO Y QUIERO RECOMPENSARTE!

Spider casi de repente, después de haber dado guerra un montón de páginas, en desenlaces absurdos y apresurados que llegan cuando el guionista parece considerar que ya han sido suficientemente explotados.

En fin, hasta aquí algunos de los aspectos más interesantes de estas historietas. Spider sigue siendo-veinticinco años después de su creación-uno de los pocos superhéroes modernos, con historias verdade-

obedecen más por temor —son numerosos los castigos a los que le somete— que por devoción y actúan como comparsas serviles, casi indignos de compartir la gloria de su jefe que les considera un mal necesario (*"¿Por qué tengo que sufrir la rémora de estos mochuelos? ¿Por qué no los dejo caer en plena selva y los abandono? ¿Por qué no borro de mi cerebro vuestro recuerdo?"* vocifera lamentándose en un ocasión) para poder disponer siempre de testigos de sus hazañas. Por su parte sus servidores —así les llama cuando no los tacha de esclavos— están obligados a decirle continuamente cosas como ...*"tu inteligencia no tiene parangón en el mundo"* ...*"nada puede compararse a tu grandeza"*...

(Un pequño inciso aquí para alabar al traductor de las edicones de Vértice, **F. Sesén**, que utiliza un lenguaje ditirámbico y exagerado muy acorde con el tono de la serie).


Mas de repente...
Oh!
Sou Gizmo, amigo do Homem-Rocha.. Esta irradiação liga moléculas dos vossos com as moléculas da p dra do chão... Já pode calcular as consequências...

UN SUPERHOMBRE GOTICO

Habitante solitario de un siniestro castillo trasladado piedra a piedra desde Escocia, Spider reúne todas las características de un personaje de relato gótico. Su mansión vacía y misteriosa está repleta de rincones y pasadizos secretos de donde surge lo inesperado: desde jaurías de panteras negras a estatuas de sus derrotados enemigos. Viste perpetuamente de negro (como los seguidores de grupos como **Bauhaus** o **Sisters of Mercy**, con cuya estética tiene más de un punto de contacto), descansa sobre una telaraña y desdeña austeramente cualquier comodidad. El dibujo de **W.R. Bunn** es oscuro y minucioso, muy elaborado, exagerado a veces hasta la caricatura y con intencionados rasgos feistas según los códigos narrativos del romanticismo gótico. Nos es difícil apreciarlo bien ya que las ediciones españolas —en especial Vértice— llevan a cabo una labor de destrozo con remontajes, abocetamientos etc. difícil de superar. Poco amante de la espectacularidad tiende al clasicismo y se desarrolla en multitud de pequeñas y abigarradas viñetas.

Tales carácteres son comunes a la mayoría de enemigos con quienes se enfrenta. Sus atuendos remiten a la Edad Media en muchas ocasiones: Capas, yelmos, cotas de mallas, etc. (La fascinación por esta época es, evidentemente, otro rasgo gótico); o bien son de una austeridad rayana en el ascetismo: los trajes del Doctor Misterioso o Sylvester Jenkins son sencillos e inmutables.

No se puede despedir este artículo sin hacer una breve mención de quiénes son estos enemigos, una de las más fabulosas nóminas de villanos de la historieta de todos los tiempos: el *Totem Viviente*, un ídolo de tres cabezas vivo; la *Silueta*, misterioso ente del espacio del que sólo llegamos a conocer los brazos; el *Emperador Androide*, superviviente de la Atlántida y fabricante de robots; *Limbo el desconocido*, ser de otra dimensión jefe de los *Siete Siniestros*; el *Rana*, el *Renacuajo* y el *Hormiga*, protagonistas de una aventura que es, más que ninguna otra, puro delirio surrealista; *Fidio*, el *Hombre-Perro-Robot-Legionario romano + gigante*; el aún más gótico *Exterminador*, etc. Todos conocen la derrota a manos de

ramente adultas que optan por la libertad, el humor y la fantasía antes que por los estrechos cauces de una pseudoadultización y una tramposa verosimilitud de tramas y personajes. Su desenfado y su originalidad le conceden la categoría de puro pop-art, incombustible hasta àhora al paso del tiempo.

PEDRO PORCEL
ANDRES PORCEL


LA NOTICIA SE EXTIENDE RÁPIDAMENTE, Y PRONTO LLEGA A OÍDOS DE FLIERMAN...
¡ASEGURAR ESE GLOBO PARA MIS PROPÓSITOS PRIVADOS, SERÍA UN TRABAJO QUE DEJARÍA ENANOS MIS ANTERIORES TRIUNFOS!

Sin duda el más feo de los héroes.

EL OCTAVO PASAJERO

JESÚS CUADRADO

"LA MIRADA OBLICUA, POR SI ACASO"



Micharmut.

INUTIL DOS

Un poco como él, ahora que lo pienso. Lo de la bombilla, digo. Un poco como él, en el sentido ese de que, en cada decisión, duda, parece que duda, mejor; y luego se reafirma. Y, mientras, nos mantiene en el parpadeo.

Hará como cuatro años, o así. Buscábamos, los del **Equipo Lou Grant**, imágenes del mundo de **Friedrich** —él también, pero a la espera— con la telecámara en ristre, perdón, en trípode, para insertarlas antes del plano general que encuadraba al compa en el tablero (el compa es **Del Barrio**, que, creo, no lo he dicho), y después del plano urbano. O sea, primero iba un plano de la metrópolis (mísera y esplendorosa) abriendo la historia, y, hasta llegar al plano final del dibujante ("... *vuelvo al trabajo...*") con el rostro de duda —o de asco, entendezme, que dibujar distinto en el terruño viene a ser lo mismo—, se colocaban imágenes del mundo teórico —el mundo irracional de las símbolos, ¿no?— de **Del Barrio**, de **Friedrich**, por si a algún espectador de la futura expo le pudiera interesar ("...*el arte es muy raro...*") acercarse.

Así es que el agua era verde, los objetos del tablero se bifurcaban, un clavel ardía (con nuestra pena, que conste), el gato de **Elisa** se mosqueaba en exceso, y el compás del martinete lo teñía todo, y la electrónica se rebelaba, nuestra cámara distorsionaba su propio ánima y el audio ajusticiaba a sus versos, los versos de **Friedrich** ("...*una mujer que es todas las mujeres...*").

Y buscábamos, ya digo, como un arranque de la cadena de símbolos (llamadlos haches, yo qué sé), y, en un pronto, **Del Barrio** nos llevó ("...*tomo el relevo...*") hasta una bombilla muy suya y, con su propio ritmo, la pestañeó, o la hizo titilar, lo que queráis, y ahí, a los del rodaje, se nos apareció **Pitita**, con perdón, y fue **Fátima**.

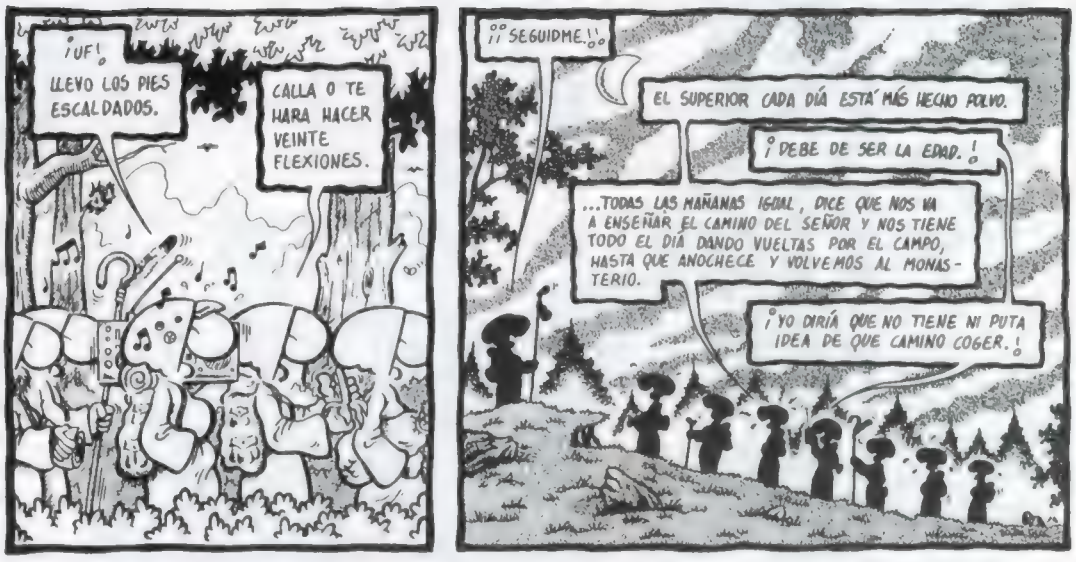
El vídeocorto nos quedó muy aparente y tal, y yo, desde entonces, me habré encontrado con **Friedrich** como diez veces o casi, y nunca le he dicho que menos mal que se inventó lo de la lucecilla (cuando los dires nos sentamos frente a la moviola nunca sabemos por dónde iniciar la cadena de trocitos: los planos son sólo trocitos hasta que se encuentra el primero que tiene sentido por sí mismo y concatena el sentir del resto). Además, **Friedrich** me construyó una claqueta de barras, pero en línea clara, o sea, con las barras cayendo oblicuas (el cartoncillo-joya no se lo presto yo ni a **Huston** redivivo, vamos).

Se pasa las horas, **Friedrich**, inventando cómo renovar, por ejemplo, la lectura convencional de una página de historieta, al abrir el espacio escénico de la viñeta y obligar a los personajes a justificar por qué llegaron ahí y para qué; resta sus noches buscando cómo alterar el orden natural de plana a plana, y reestructurar, así, la cadencia para que el lector no avisado se detenga un poco más; con sus guionistas, o él mismo, descompone los tiempos supuestos para bucear cómo acercar, casi sin prisas, el discurrir paralelo de un tiempo no mensural; o modifica, y ya es el colmo, la convencional gramática de una tira, basculando los textos como una forma corpórea más, que, o es complementaria, o se independiza en riesgos.

Del Barrio, ya os habréis apercibido, es un inútil. Es un tipo desconfiado de lo conocido, proclive al desánimo, escritor que no escribe, director que no dirige, político que no ejerce, sabio descreído, mirón que no mira, monje que no reza y esteta asesino. Un inútil a enterrar. Y cuanto antes, porque, si no, nos lo cambia todo. A mí no me importa, ya digo, más bien me arrimo. No, por si se me pega algo.


¿QUÉ TE HA DICHO LARGO?
QUE EN LA UGT ESTÁN TODOS TRASTORNADOS CON LA MUERTE DE ESE ESTUDIANTE Y CON EL ATENTADO DE GOYA...
¿DE QUÉ ATENTADO HABLAS?
ALGUIEN COLOCÓ UNA BOMBA EN UNA CASA DEL BARRIO SALAMANCA QUE ESTÁ CAUSANDO TREMENDO ARREGLE... YA SABES, EL FALANGISTA...
VENGO DE LA CALLE DE LA REINA Y CAPARRÓS NO...
YA LE CONOCES. LO HABRÁ CONSIDERADO DE SEGUNDO ORDEN... PERO ESTO ES UNA GUERRA ABIERTA...

LOS FRAY CHUNGOS


¡UF!
LLEVO LOS PIES ESCALDADOS.
CALLA O TE HARA HACER VEINTE FLEXIONES.
¡¡SEGUIDME!!
EL SUPERIOR CADA DÍA ESTÁ MÁS HECHO POLVO.
¡DEBE DE SER LA EDAD.!
...TODAS LAS MAÑANAS IGUAL, DICE QUE NOS VA A ENSEÑAR EL CAMINO DEL SEÑOR Y NOS TIENE TODO EL DIÁ DANDO VUELTAS POR EL CAMPO, HASTA QUE ANOCHECE Y VOLVEMOS AL MONASTERIO.
¡YO DIRÍA QUE NO TIENE NI PUTA IDEA DE QUE CAMINO COGER.!

©ATILA

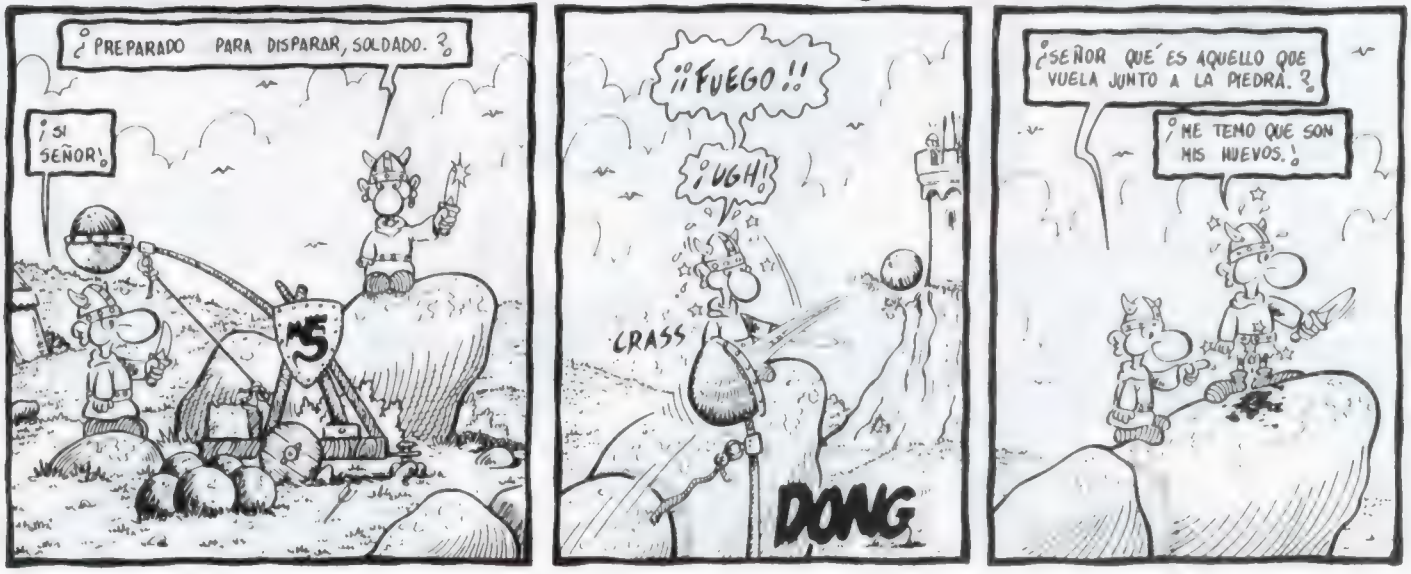


COPYRIGHT ATILA ★

the INVADING

by ATILA ★

© ATILA



PANORAMA HUMORISTICO EN LA PRENSA U.S.A.

Los años ochenta fueron testigos del nacimiento y desarrollo de toda una remesa de jóvenes **"Cartoonist"** dispuestos a tomar el relevo, en cuanto a popularidad, a tanta vetusta y agotada serie humorística (**Hagar, Peanuts, Dennis, Beetle Bailey**...) en el seno de los diarios estadounidenses. Hoy, con los noventa ya iniciados, varios de esos nuevos autores (junto con algún que otro veterano dinosaurio aguantando aun el tipo como **Feiffer** o **Trudeau**) conforman el actual **"Stablishment"** cómico en la prensa **yankee**. Lo que sigue no es sino un mínimo, heterogeneo y (por supuesto) subjetivo repaso a algunas de las más representativas series del momento.

MOTHER GOOSE AND GRIMM. Mike Peters. Un rollo patatero. El señor **Peters** agarra un chiste aceptable cada mes lo que para una tira diaria es asaz penoso. El personaje central (un repulsivo chucho con eterna jeta de subidón de farlopa) es menos carismático que una alcantarilla y para colmo su ejecución gráfica da más asco que risa. En España lo edita **Grijalbo** en forma de cuadernillos apaisados (si "esto" vende, lo puede hacer cualquier cosa) y no se lo recomiendo más que a seguidores de **Tele 5** (cpm baba incluida) y demás zampabollos de risa fácil.

SHOE. JEFF MACNELLY. MacNelly es, por aquellos lares, uno de los más ácidos y brillantes humoristas políticos de los últimos años y, junto con el gran **Pat Oliphant**, quizá el más dotado gráficamente. Aun así, **Shoe** no pasa de ser una tira apañada que tiende a lo sosito y cuyas gracias más efectivas (centradas casi siempre en la oronda figura de **"el profesor"** sin duda su mejor personaje) han ido encallando en la recurrencia y la rutina. Tres libritos recopilatorios publicados aquí por **Ediciones B** pueden sacar de dudas a los curiosos. Humor ornitológico.

LIFE IN HELL. Matt Groenning. El nombre lo dice todo. Estamos ante uno de los comics de humor más negro, radical y amargo que se hayan hecho nunca. La risa a través del sopapo donde más duele: la mísera y descarnada verdad cotidiana. **"Los Simpsons"** son una balsa de aceite comparados con estos iconoclastas conejitos. (¡Mosquis!). Totalmente inédito en España.

OUTLAND. Berke Breathed. Ebrio de satisfacción tras su controvertido *Premio Pulitzer* y con la cuenta corriente más hinchada que la de **John Byrne**, el autor de la exitosa **"Bloom County"** decidió que el chiste diario y la crítica sociopolítica eran lindes demasiado estrechas para su portentosa imaginación e ilimitado talento. Con intención de remediar tamaña injusticia cultural a Occidente, **Breathed** creó **Outland**, serie de planchas dominicales en las cuales su ingenio no pudiera verse constreñido. Al muy panoli se le lleno la bocaza diciendo que **Outland** sólo podría compararse con **Krazy Kat** y algunos llegaron a insinuar que era el único que podía recoger la antorcha del espíritu de **Walt Kelly**. Paparruchas. El resultado es un aborto como un piano perpetrado por un pringaete con ínfulas al que entran ganas de mandar a Coconino para que **"Ofissa Pupp"** le enchirone. Ni se ha publicado aquí ni maldita la falta que hace. (Eso si, el pingüino OPUS no niego que es muy salao).

THE FAR SIDE. Gary Larson. Estas ya son palabras mayores. Aquí tenemos el ejercicio de demencia más inclasificable y desternillante que actualmente ve la luz en las páginas de cualquier periódico norteamericano. Las reacciones ante estos **"gag panels"** pueden abarcar una amplia franja desde el disgusto a la hilaridad pasando por el estupor más absoluto. La personalidad cómica de **Larson** es arrolladoramente original, críptica, surreal, grosera y sádica. Por aquí han podido verse algunos chistes sueltos en el interior de **"El víbora"**, no obstante el lector con resortes mentales más sufisticados recibiría como agua de mayo una buena recopilación en forma de libro. Humor vacuno

ERNIE. Bud Grace. Una de las series más desmelenadas y festivas del momento, repleta de situaciones tronchantes y con una galería de personajes del todo impagables (en particular el tío **Fernwilter**, feroz timador y, a ratos libres, **"Alter Ego"** de la madre Teresa de Calcuta). La tira va a más y será un placer seguirle la pista. Inédita en España hasta que algún editor con olfato se decida.

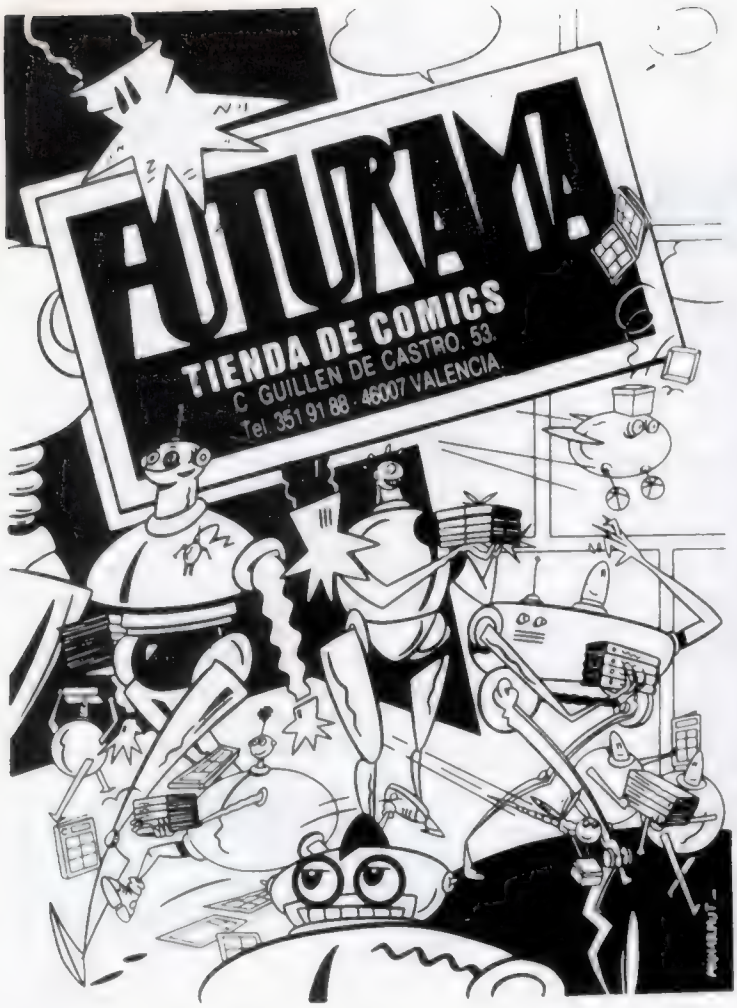
CALVIN AND HOBBES. Bill Watterson. Tras 5 años, 5 meses y 22 días, el "Rey" **Watterson** se toma un descanso de casi un año para oxigenarse de tanto niño con tigre. Y lo cierto es que nadie lo merece más que él después de hacer parido 1687 tiras diarias y 281 páginas dominicales a cual más divertida y tierna, un trabajo que apabulla por su sinceridad y honradez, y cuya frescura rara vez se ha perdido a lo largo de este tiempo. A estas alturas uno ya puede afirmar sin sonrojo que **"Calvin and Hobbes"** es una de las **"Kid Strips"** más importantes y redondas que se han hecho jamás, y casi sin rival en el momento actual. Esperemos que el bueno de **Bill** recarge baterías y su mano sabia nos reserve tantos buenos ratos como los que ya nos ha proporcionado. En España se han publicado ya un par de cuadernillos a cargo de **Mario Ayuso Editor**, cuya cuidada edición demuestra verdadero cariño y el mayor de los respetos para con el material original. Una lectura imprescindible e inescusable.

Para terminar aclarar que he dejado fuera de este artículo a autores de indudable proyección como **Michael Dougan** o **La dinamitera Linda Barry**, por franco desconocimiento de sus respectivas obras, y que la totalidad de series reseñadas pueden seguirse por medio de dos magazines de periodicidad mensual, **"comic relief"** y **"comic express"**, dedicados a la recopilación de material de prensa. Abur.

ANTONIO TRASHORRAS


ESTA MAQUETA DE AVIÓN NO ME SALE.
¡LAS INSTRUCCIONES SON IMPOSIBLES!
RRRRRGGGHHHHH
WHAM
HAM
HAM
LOS ANTIAÉREOS LO HAN DERRIBADO.
¡SIEMPRE DERRIBAN A TUS AVIONES, ¿VERDAD?
TOMMY HA CONTADO UN CHISTE EN LA ESCUELA. ¡CASI ME MUERO DE RISA!
CUÉNTAMELO.
BUENO, LA VERDAD ES QUE EL CHISTE NO ERA TAN DIVERTIDO.
...FUE CÓMO LO CONTÓ.
¿CÓMO LO CONTÓ?
¡ESTABA BEBIENDO LECHE Y, CUANDO SE RIÓ, LE SALIÓ POR LA NARIZ!

Calvin And Hobbes de Bill Waterson.



Turia
REVISTA DE INFORMACION
Y ESPECTACULOS



LA REVISTA
QUE CABE EN
EL BOLSILLO

EDITORIAL MAKOKI S.A.

EDITORIAL MAKOKI S.A.

EDITORIAL MAKO

PLZA. ST. JOSE ORIOL, 4 - TLF. 301 79 37 - 08002 BARCELONA

PRESENTA EN TODOS LOS QUIOSCOS



LUCA TORELLI ES:

HDO

POSTALES DESDE EL FILO

EL AMIGO CARIOCA



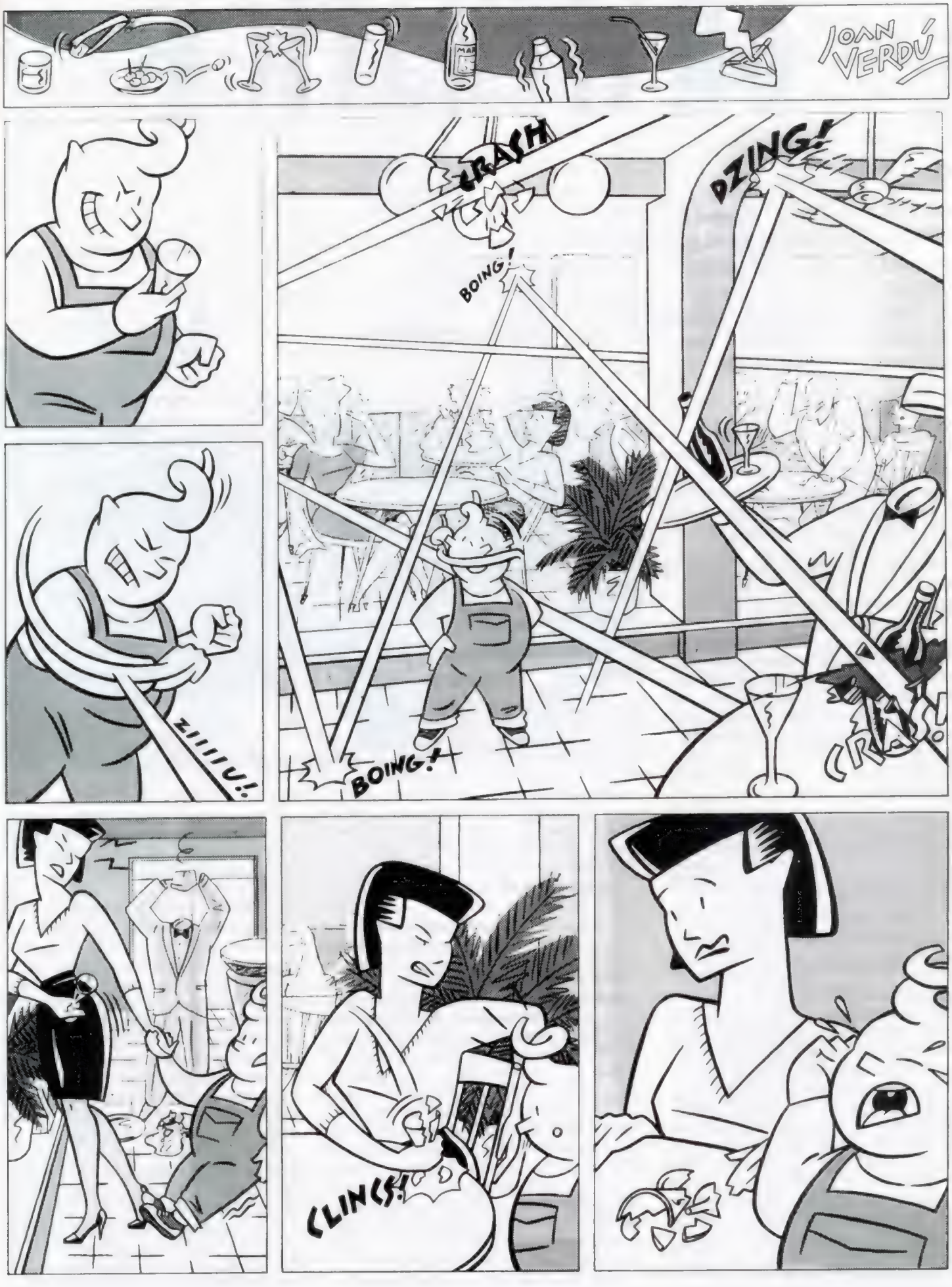
EL FUTURO ES MESTIZO

Sus ojos, grandes retazos de negro sobre blanco, miran con acento de desconfianza, que matiza su característica ingenuidad. El pobre negrito, acaba de salir de las bodegas de un barco negrero llamado Ramona, o de las entrañas de un viejo tren de cercanías, de repintados colores y cansado esqueleto, lo iban a vender, o se va a dejar comprar a buen precio por cualquier pages del Maresme, Lleida, o Girona. Puede suceder que su piel sea un poco más clara, aunque su idioma suene igual de desconocido en tierra y entre gentes extrañas, y su soledad sea tan naufraga que como la de sus colegas de emigración ilegal. Si, puede que sea un morito descendiente de los que colonizaron nuestro pasado y que al otro lado del estrecho, ahora sufren nuestras dos últimas colonias, un despendolado sucesor de los adversarios del **Guerrero del Antifaz**, del **Capitán Trueno** o de cualquier otro esforzado espadachin defensor de la Cruz y martillo del Islam. Porque como eramos los ganadores, la ficción histórica la hemos reconstruido como mejor nos ha interesado, es decir todo lo bueno para nosotros y todo lo malo para los enemigos que en suerte o desgracia nos ha tocado, en especial para los mahometanos, que son muy traidores ellos, como corresponde a su condición de raza inferior, muy al contrario de la nuestra que siempre se ha mostrado esencialmente noble. No en balde, siempre hemos hecho gala de un alto sentido de la generosidad, evidente en aquellas situaciones en que el malo de turno, después de perder el combate a pesar de sus muy arteras tretas, estaba a punto de caer por el mortal acantilado, y siempre encontraba la mano del héroe dispuesta a salvar una vida humana, por muy despreciable que aquella fuera. Lastima que esta ya no fuera la filosofía que guió no hace mucho a esos imitadores del *Ku Klux Klan*, que en plena nocturnidad y alevosia, tal cual en una aventura del **Cutlass**, realizaron la expedición de castigo contra los habitantes de la Cañada de la Muerte de Melilla. Una muy heróica acción, que sin duda alguna ayudara a acabar con la leyenda blanca de que los españoles no somos racistas. Porque nosotros, siempre hemos sido muy campechanos en el trato con nuestros conquistados y especialmente con sus mujeres y no como los anglosajones tan rígidos y despectivos en sus ademanes. La sed de oro, la crueldad de la ambición, el desprecio a los valores culturales y sociales de las razas conquistadas, la mezquindad de los mercenarios y arribistas que esquilmaron el continente sudamericano, no han existido nunca en nuestro imaginario, hemos tenido que esperar la importación de las viñetas de **Alvar Mayor**, para contemplar una versión plausible de aquellos años y aquellos hechos. Ahora, además, tenemos entre nosotros a los herederos de aquella gran hazaña, les llamamos sudacas y en general les otorgamos toda nuestra capacidad de comprensión, o sea nada. Claro está que no les impedimos la entrada a los bares, ni los hacemos en miseros chamizos, ni los sobreexplotamos como a los negros y a los árabes, ni les chamuscamos con hogueras sublimadoras de las miserias populistas como hacemos con los gitanos. No, no somos racistas, es decir no lo evidenciamos, nuestros problemas con la raza cale, los hemos resuelto con la marginación folclórica al estilo "familia churumbel", y como eran pocos pues entre la guardía civil caminera y unas cuantas rumbas nos hemos ido saliendo del paso. Pero la geografía y el desarrollo del capitalismo nos ha jugado una mala pasada, y nos ha situado en la avanzada de un continente que hace ostentación de bienestar y despilfarro de medios, en medio de un mundo dominado por la miseria y la degradación. En nuestra esplendorosa ascensión hacía la modernidad, nos hemos convertido en los porteros, y a ratos palanganeros, del "paraiso del consumismo", por eso nuestras costas se han convertido en fronteras, y quieren que murallas, de Europa. Pero no podemos esperar que las ollas en ebullición que son los países del tercer mundo no practiquen la válvula de escape de la emigración, ni tampoco, no seamos ingenuos, que aqui se haga ascos a la llegada de una mano de obra abundante y barata. Nuestro destino está escrito, poco a poco nuestra sociedad se ira coloreando, y los recien llegados no vendrán cargados de yens ni de petrodólares, sino más bien con la justa intención de compartir las escasas migajas del pastel que nos tocan per capita, por lo que es muy fácil que nuestra tradicional hospitalidad se trueque en hostilidad más o menos encubierta. Es hora pues de hacer sonar las alarmas, antes de que sea demasiado tarde y nos encontremos con una serie de estallidos sociales que nos conduzcan cada vez más cerca de la barbarie. Por ello, la historieta que hace tiempo que perdió su inocencia racial publicitando la visión colonial de otras etnias según la pluma o pincel de los **Hergé, Urda, Xauradó, Benejam, Gago**... y un muy largo etcetera, ahora debe y puede manifestar su amor por la mezcla, y su rechazo de falsas purezas, entre otras cosas porque ella misma también es el fruto del mestizaje de dos medios, y además porque su potencialidad creativa exije la combinación de colores y de referencias sociales. Este es en suma el objetivo de la exposición. **A todo color**, patrocinada por **SOS RACISMO**, que se ha estrenado en el Salón de Barcelona y que pretende exponer el testimonio antiracista del mayor número posible de profesionales de la historieta de nuestra plural geografía de naciones y pueblos.

PEPE GALVEZ

EL EXTRAÑO BAR




JOAN VERDÚ
ZIIIIIU!
CRASH
BOING!
DZING!
BOING!
CRASH!
CLINCS!

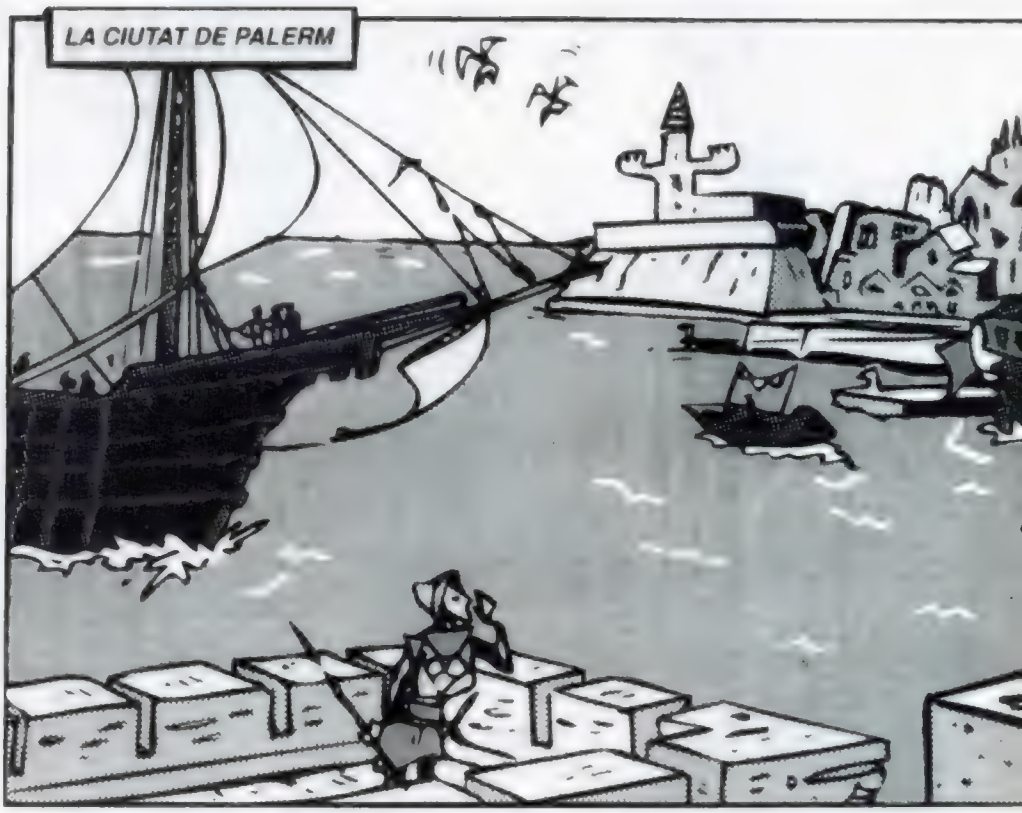
GRAFIMATICA

A MODO DE INTRODUCCION

La introducción de nuevas técnicas en cualquier campo del arte suele dar lugar a enconados debates, que por lo general, o terminan como el rosario de la aurora o como una más de tantas. El ejemplo más cercano lo podemos encontrar en la música, con el uso del sampler y sintetizadores. Esta técnica ha sido recibida con gran entusiasmo por los vanguardistas más exagerados y, sin embargo, ha provocado las más terribles críticas de los puristas ortodoxos. Por lo que respecta al gran público, la verdad es que a la gran mayoría le importa poco.

En el caso de los cómics la situación es todavía incierta pues empezamos ahora a conocer las primeras obras realizadas íntegramente con ordenador. Es de suponer que en corto plazo comenzaremos a escuchar los furibundos gritos de algún crítico recientemente autoexiliado o las alabanzas de tecnosnobs exagerados.

La primera pregunta que se nos plantea es ¿qué es eso de cómic por ordenador?



Tirant lo Blanc de Sento, coloreado por ordenador.

LA HISTORIA

El uso del ordenador en las técnicas gráficas no es nuevo. Todos aquellos que tengan un mínimo de relación con el diseño gráfico ya han escuchado en algún momento las palabras **CAD** o **Macintosh**.

La introducción del ordenador como herramienta de dibujo empieza a ser una realidad con la aparición en el mercado de los primeros **IBM PC**. En estos ordenadores y en los que posteriormente aparecieron ya se preveían las grandes ventajas que podían extraerse de dibujar en una pantalla y no en un papel. Cualquier modificación que se quisiese hacer no supondría la destrucción de todo el trabajo ya realizado, sino tan sólo de un boceto que se realiza en el ordenador y que éste podía reconstruir fácilmente. El problema que se presentaba es que lo que ofrecía la pantalla del aparato, tenía una calidad realmente baja. Para colmo, la plasmación final en papel sólo se podía realizar con impresoras que apenas daban un resultado digno.

Pero la técnica avanza que es una barbaridad y hete aquí que los japoneses deciden hacer aparatos cada vez más bonitos y, sobre todo más pequeños. La miniaturización de los componentes electrónicos permite el diseño de sistemas especiales dentro de los ordenadores dedicados exclusivamente a los gráficos, lo que vulgarmente se conoce como tarjetas gráficas.

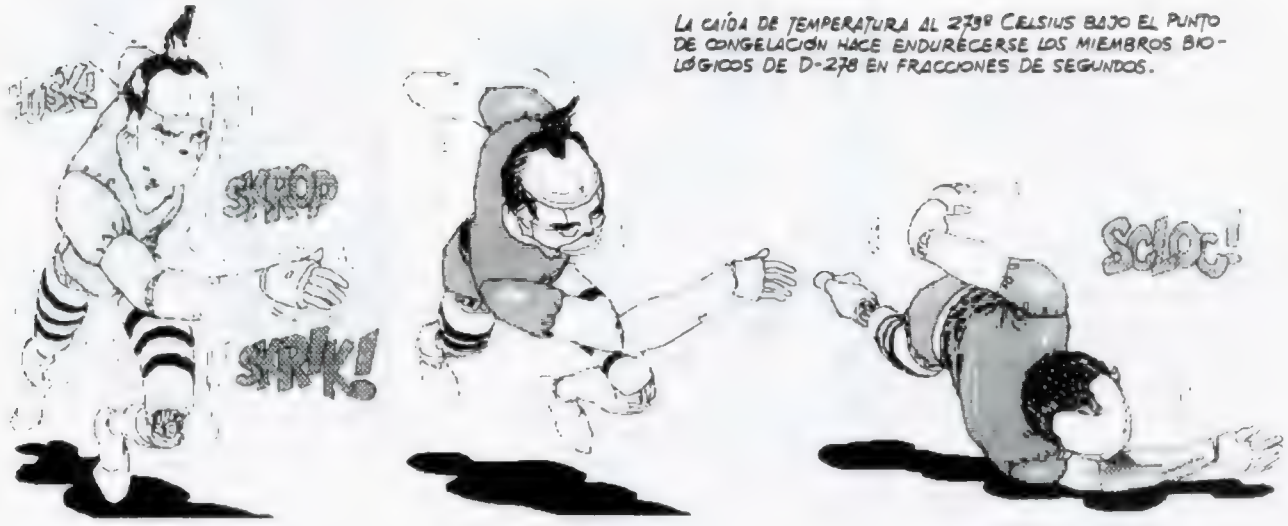
Además, los programadores, cada vez más sensibilizados, comenzaban a hacer programas dirigidos al usuario, lo que permitía que su utilización fuese más sencilla.

Nos plantamos pues en los 80 y aparecen los primeros ordenadores con grandes capacidades gráficas, los **Apple Macintosh**. Estos equipos tenían una característica especial: estaban fuertemente orientados hacia el diseño gráfico y permitían que la resolución de los trabajos fuese alta. Estamos hablando de equipos que permitían una salida por pantalla de 600 x 400 puntos y unos 64 tonos de gris o, como mucho 16 colores.

Las posibilidades de estos equipos son atrayentes: podemos hacer un dibujo y efectuarle cualquier modificación que queramos, ya sea proyectarlo en un plano, cambiarle los colores, etc. Para colmo, el ordenador se encarga de rellenar las zonas de color e incluso de conseguir degradados. A mediados de la década aparecen nuevos avances: digitalizadores que permiten la adquisición de imágenes externas e incorporarlas a programas de diseño y dibujo.

Nos plantamos a finales de los años 80 con sistemas ya que permiten el diseño en color, dando resoluciones cercanas a las mil líneas en pantalla con miles de colores a nuestra disposición. El ordenador no sólo permite hacer dibujos, sino crear imágenes espectaculares. Los sistemas de CAD (Computer Aided Design, diseño asistido por ordenador) permiten diseñar complejos sistemas tridimensionales a la perfección, calcular todas las luces que aparecen en la imagen y todo aquello que se nos ocurra, y además, es capaz de animarlas y conseguir increíbles imágenes en movimiento.

En la actualidad, existen equipos informáticos especialmente dirigidos al diseño gráfico, que permiten resoluciones de más de 1024 x 768 puntos con treinta y dos millones de colores, que además consiguen animaciones increíbles. Recordemos que el oscar de 1990 al mejor corto de animación fue para "**Tin Toy**" realizado íntegramente por ordenador por **John Lassefer**.


SKROP
SKRIK!
LA CAÍDA DE TEMPERATURA AL 273º CELSIUS BAJO EL PUNTO DE CONGELACIÓN HACE ENDURECERSE LOS MIEMBROS BIOLÓGICOS DE D-278 EN FRACCIONES DE SEGUNDOS.
SCLOC!

Robot imperium de Michael Goetze.

¿Y en el cómic? La aplicación del ordenador al cómic es bastante más antigua de lo que parece. En principio, prácticamente todos los cómics que leemos han pasado por un sistema digitalizador y por otro de fotofilmación controlado por ordenador que permita su reproducción en papel a través de cuatricomía. En el aspecto gráfico, no es secreto que muchos artistas utilizan el ordenador comunmente, sobre todo en su faceta de diseñadores gráficos (**Mariscal**, por ejemplo). Sin embargo, obras totalmente realizadas por ordenador se cuentan con los dedos de la mano.

LOS ANTECEDENTES

La utilización del ordenador en los cómics se encuentra dispersada a lo largo de bastante tiempo. Desde **Montxo Algora** hasta **Pepe Moreno** ha llovido bastante.

Curiosamente, podemos encontrar las primeras colaboraciones cómic-ordenador en el mundo de los videojuegos. Grandes del cómic han diseñado juegos de ordenador, un curioso soporte que permite la inclusión de historias interactivas claramente sacadas del cómic.

En el caso español, existe una firma de **software** que ha potenciado bastante el que dibujantes españoles diseñen juegos de ordenador. Esta empresa, **DINAMIC Soft.**, tiene entre sus colaboradores por ejemplo, a **Alfonso Azpiri**, que ha participado en el diseño de juegos como "**Game Over**", o incluso una versión informática de su **Lorna**.

Otro autor del que se conoce poco es **Max**, que diseñó uno de los juegos más autóctonos que se recuerdan "**Capitán Sevilla**", donde un personaje, bastante similar a cierto pirata rockero, surcaba los cielos en busca de morcillas radioactivas que le dieran poder. También existe una versión de **Mortadelo y Filemón** para ordenadores que, por lo que parece, tuvo bastante éxito.

Nuestros vecinos franceses, siempre tan concienciados con el cómic propio, han creado videojuegos de sus más conocidos personajes: "**Asterix**", "**Lucky Luke**", etc. A destacar la versión de "**Las Aventuras de Isa**", juego conversacional con ilustraciones de la saga de **Francois Bourgeon**. Otra experiencia muy interesante es el videojuego interactivo "**Pesadillas**", diseñado por **Gaucklert y Arno** (que, por cierto, fue subvencionado por el gobierno galo).

LOS COMICS

Hasta ahora conocemos muy pocas obras que se hayan desarrollado plenamente con ordenador. En nuestro país se han publicado tan sólo dos obras hasta el momento "**Robot Imperium**" de **Michael Göetze** y "**Digital Justice**" de **Pepe Moreno Casares**. Se anuncia ya la publicación de "**Crash**" de **Mike Saenz**, una de las primeras obras realizadas por ordenador y comercializadas en los U.S.A.

Comencemos por "**Robot Imperium**", que podemos calificar a priori como uno de los mejores bodrios que se han publicado últimamente en nuestros lares.

La obra de **Göetze** parte como una clásica **Space-Opera**, con un guión absolutamente marciano y totalmente deslabazado, que difícilmente se puede siquiera tener en cuenta.

En lo que respecta a los aspectos gráficos, **Göetze** lo único que ha hecho es utilizar el ordenador como un mero instrumento de dibujo, aprovechando en un tanto por ciento ínfimo las posibilidades que se le ofrecían. A simple vista, parece ser que ha utilizado un programa de dibujo asistido, estilo **AUTOCAD** para luego dar sombras y dibujar con un programa cualquiera, sin apenas buscar las posibilidades del medio.

Para colmo, el resultado final ha sido impreso con muy baja calidad, dando como resultado una obra tosca, donde se puede distinguir con claridad el efecto de escalera en los bordes, típico de los sistemas informáticos.

No se puede decir mucho más de esta obra, salvo que el señor **Göetze** es bastante avispado, pero un pésimo autor de cómics.

Otro capítulo muy diferente son las obras de **Mike Saenz** y **Pepe Moreno**. Ambas están realizadas por autores muy sensibilizados a la innovación. **Saenz** es uno de los autores que más han destacado en el uso del aerógrafo, y aunque los guiones de sus obras suelen ser de moraleja, entre sus realizaciones figuran historias tan interesantes como "**Cyrano**" (**1984** n.º 17) o "**Caballero errante**" (**1984** n.º 27). Fue uno de los primeros autores que utilizó de forma experimental las técnicas informáticas en sus obras y lleva ya un par de álbumes íntegramente realizados por ordenador, "**SHATTER**" y "**Crash**".

"**Crash**" está protagonizada por uno de los superhéroes que más clásicamente se pueden asimilar al formato informático, **Iron Man**. La técnica seguida todavía es un poco rudimentaria, pero se entreven buenas ideas al respecto.

"**Digital Justice**" representa sin duda el avance más espectacular en las técnicas de ordenador aplicadas al cómic.

Pepe Moreno, su autor, ha utilizado como base un sofisticado equipo: un **Macintosh fx** dotado de una tarjeta gráfica especial **NuVista** que le permite alcanzar una excepcional resolución gráfica y poder utilizar más de 16 millones de colores. Es pues como pintar con la paleta más extensa que pueda imaginar un pintor.

Afortunadamente, el aspecto gráfico no se ha quedado en usar esta potencia gráfica para dibujar, sino que ha usado efectos propios de la tecnología informática. De principio, **Moreno** ha usado un entorno habitual para los usuarios de ordenadores. Por

ejemplo, las fichas finales de los personajes se nos muestran tal y como aparecerían en un programa típico de bases de datos en un ordenador **Macintosh**.

Por otra parte, los diseños de maquinaria han sido desarrollados con un programa de **CAD**, para luego incorporarlos al dibujo una vez modificados. Esto le da a los diseños una apariencia especial, difícil de encuadrar, al igual que a los fondos, diseños típicos informáticos que al aplicarse al cómic proporcionan un extraño efecto.

Citemos también el uso de tratamientos de la imagen: a partir de imágenes ya realizadas, como la del **Joker** o la de la alcaldesa y sus consejeros, se han conseguido proyecciones sobre superficies esféricas o deformaciones extrañas (recordemos la lucha joker-código batman). También se ha incorporado digitalizaciones de gran calidad que son modificadas e incluidas a las viñetas.

Por último resaltar de este álbum la afortunada idea de partida del guión. La confrontación de dos entes informáticos: un virus y un código, programas informáticos bastante conocidos hoy en día. Sin duda, un punto de arranque especialmente prometedor que luego no queda excesivamente desarrollado a lo largo de la historia, que se pierde en vericuetos extraños, intentando adaptar los personajes clásicos a una época futura, incluyendo un **skater-Robin** de lo más hortera.

Aún así, una historia interesante que vale la pena tener como primera obra importante del cómic por ordenador (eso sí, perdonándole la cutrería del escudito doblemente laureado de Valencia).

Resaltar por último la participación española no emigrada, de la que tan sólo podemos referenciar un especial del **"Mono Gráfico"** de **"El Víbora"** dedicado a los ordenadores y que tenía alguna ilustración bastante chusquera y la obra de **F. de Felipe** que introduce algunos textos informatizados e imágenes de ordenador. No se puede hablar de realizaciones por ordenador, pero es probable que si algún autor se dedica a este campo, sea **F. de Felipe**, ya que parece especialmente interesado por la experimentación gráfica.

DESPEDIDA

Está claro que a partir de ahora vamos a ser bombardeados con imágenes infográficas (así es como se suele denominar últimamente al invento), aunque lo más probable es que provengan principalmente del comic-book. Cuando los autores que tienen costumbre de dibujar cien o doscientas páginas al mes (al estilo Big B) descubran que pueden almacenar esos dibujos en un ordenador y duplicar su producción con rapidez (¡dibujando incluso fondos!), nos inundarán con "originales" aportaciones realizadas por ordenador.

A los mortales de a pie nos queda como posibilidad el acceder a equipos baratos que permitan algún pinito inicial. Un ordenador


ANTE MI APARECIERON DOS INDIVIDUOS DE ROSTRO FAMILIAR, Y UN FORZUDO QUE BIEN PODRIA HABER SIDO UN NIETO DE KING-KONG.
¿EL SEÑOR ALVAMIRO ?...
RUPESTRE PARA USTEDES. PASEN, POR FAVOR.

A la izquierda: original de Manel Gimeno, escaneado a 300 puntos por pulgada en escaner de blanco y negro.
A la derecha: El mismo original ha sido modificado, y creado un efecto de «gran angular" en el programa **Adobe PhotoShop**.

con pantalla gráfica decente se puede encontrar por unas 200.000 ptas., si a esto le sumamos el coste de los programas, un equipo de diseño mínimo, sin entradas (scanner o vídeo), ni salidas (ni impresora, ni leches), se monta en el medio millón. Aún así, siempre es posible conseguir los programas por vías poco legales, por lo que el equipo se nos queda en un precio "asequible".

P.D.: Como *software* de diseño destacaremos:

Para PC y compatibles:
— **AutoCAD**: Excepcional programa de diseño y dibujo técnico, con muchas aplicaciones en infografía.
— **Corel Draw**: Uno de los programas más completos de diseño gráfico que existen.
— **Paintbrush**: Bastante decente y, sobre todo, barato. Tiene una extensión especial dedicada al cómic, con librerías de personajes y bocadillos, viñetas, etc...

Para Mac:
— **Mac Bravo**: Como **AutoCAD** pero en **Apple**.
— **Free Hand**: Uno de los programas más utilizados en el mundo del diseño gráfico.

ALVARO PONS

LA ILUSTRACION EN APPLE MACINTOSH

Comenzaremos explicando su filosofía, la del **Macintosh**, líder en entornos gráficos. Hay diversas razones que nos pueden llevar a declinarnos por este ordenador y no por otro, y son las siguientes:

- Fácil aprendizaje y manejo.
- Profesionalidad.
- Calidad gráfica.
- Versatilidad, etc.

Con estas razones y añadiéndole una cantidad de **software** (programas) y **hardware** (periféricos), resultará la potencia de cualquier **Macintosh**, puesto que existe una gama de ordenadores, compuesta de siete diferentes modelos, en los cuales podremos trabajar perfectamente, cambiando de un modelo a otro una serie de características técnicas que habrá que estudiar, en el caso de que nos decidamos por trabajar con **Macintosh**, como son; la rapidez, capacidad de almacenamiento, la posibilidad de expansión, etc.

Bien, y centrándonos ya en nuestro tema, la ilustración, deberemos tener en cuenta lo siguiente:

— ¿Qué **software** (programas) son los apropiados para la realización de nuestro trabajo?
— ¿Qué **hardware** (periféricos) necesitaremos?

Respecto a la primera pregunta tendremos que decantarnos ciertamente por aquellos programas que nos puedan dar unas soluciones a nuestro trabajo; por ejemplo por un programa de dibujo, como pueden ser **Aldus Free Hand** o**Adobe Illustrator**, con los cuales podremos obtener una serie de ventajas como el redibujado de línea (previamente introducido en el **Macintosh** por mediación de un escaner, ya hablaremos más


DEBIÓ SER EL AGOTAMIENTO, PERO AQUELLA NOCHE TUVE UN SUEÑO MUY EXTRAÑO. NO ENTIENDO MUCHO DE SUEÑOS PERO NO PARECÍA DE LOS QUE GRATIFICAN LA EXPRESIÓN DEL DESEO.
LAS LECHUZAS NO SON LO QUE PARECEN.



A la izquierda: original de Manel Gimeno, escaneado a 300 puntos por pulgada en escaner de blanco y negro.
A la derecha: Un personaje ha sido "copiado" y modificado en diversas posiciones en el programa de retoque **Adobe PhotoShop**.

adelante de este importantísimo periférico), con lo cual obtendremos una mayor calidad en línea, o la realización en el propio programa de nuestros propios dibujos o bocetos.

Estos programas de dibujo cuentan con las suficientes herramientas como para poder crear y añadir color en cualquier gama (cuatricomía, tintas planas o gama Pantone), dándonos la posibilidad de modificar tamaños, tramas y colores a nuestro gusto.

En cuanto a programas de dibujo en 3D contamos con **Super 3D** o **Swivel 3D**, donde podremos dibujar o modelar en tres dimensiones.

Si trabajamos con escanner, también tendremos que tener en cuenta la posibilidad de poder retocar esas imágenes, contando para ello con programas con **Adobe PhotoShop** (para retoque de imágenes captadas en color o b/n), **Color Studio** (retoque en color) o **Image Studio** (retoque en b/n).

Con todo ello, lo realizado en estos programas, tendremos que contar con la posibilidad de un programa de maquetación tipo **QuarkXPress**, donde podremos diseñar las viñetas y colocar los dibujos en cada una de ellas, añadiéndoles el texto, con el que contamos para ello de una extensa tipografía.

Volviendo al segundo apartado, el **hardware** (periféricos) distinguiremos dos tipos:

- **Periféricos de entrada.**
- **Periféricos de salida.**

Los periféricos, no necesariamente pueden ser de la marca Apple, sino periféricos de entrada o salida de otras marcas líderes en tecnología como Hewlett Packard, Mitshubishi, Agfa, etc. Su conexión al Macintosh, no es costosa ni problemática, sino al revés; con esto quiero silenciar a los que achacan a Macintosh el sanbenito de no compatible con otros sistemas (PC's) o marcas. Macintosh no es un sistema cerrado ni mucho menos como veremos a continuación.

Los **periféricos de entrada**, son los que nos permiten introducir en el ordenador la información necesaria para su posterior retoque o manipulación. En este apartado tenemos una amplia gama de periféricos, como pueden ser los escaners planos en blanco y negro y color con una resolución de captación de 300 puntos por pulgada, hasta los 600 puntos, y con un área de exploración que lleva desde el DIN A4 hasta el DIN A3. Asimismo, los escaners de diapositivas nos permiten obtener una mayor resolución, con lo cual obtendremos una mayor calidad. Existen también, tabletas gráficas en la que podremos dibujar mediante un lápiz, tal y como dibujaríamos en una mesa por el procedimiento normal, y al mismo y tiempo viendo el resultado en la pantalla del ordenador, con la consiguiente manipulación de tamaños, retoque y coloreado que nos permiten los programas anteriormente citados.

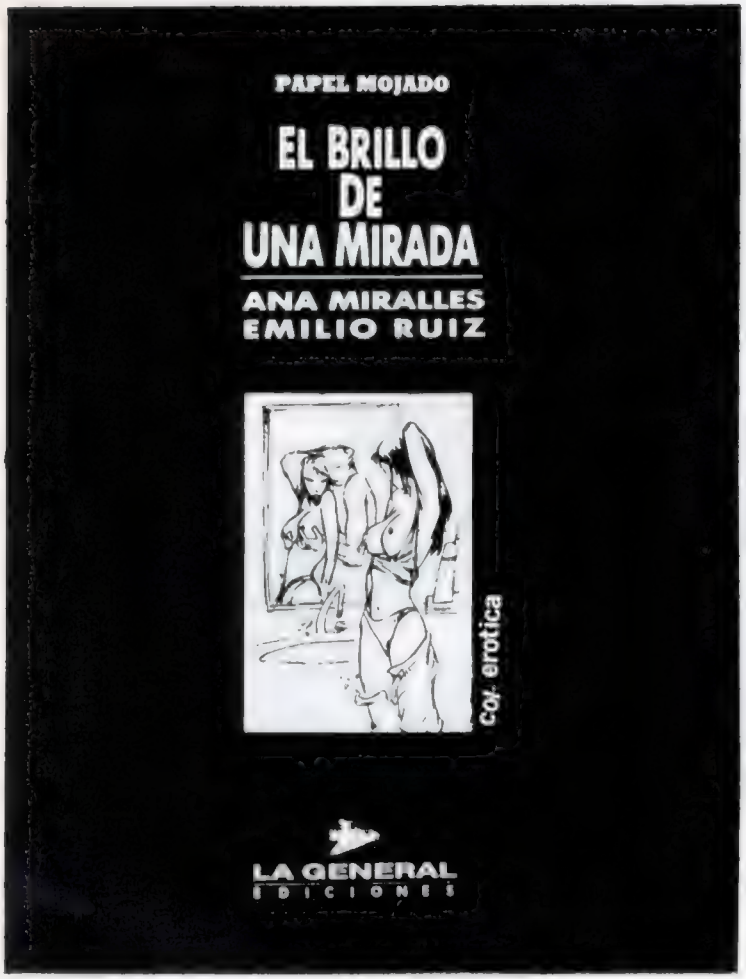
En cuanto a los **periféricos de salida**, son los que nos permiten el paso de lo producido en la pantalla del ordenador al arte final. En este apartado contamos con impresoras laser (300 puntos - b/n), de sublimación (color), de chorro de tinta (b/n - color), o filmadoras de rayos laser (b/n).

Las impresoras laser (tipo Apple, Hewlett Packard, etc.), están limitadas en cuanto a tamaño y resolución, es decir abarcan un tamaño de un DIN A4 y una resolución que oscila entre 300 puntos hasta 1.000 o más puntos por pulgada, pero no olvidemos que su funcionamiento es similar al de una fotocopiadora, con su consiguiente desgaste de tonner (tinta) y su mecanismo. Su función consiste en la obtención de pruebas para su posterior corrección, antes de realizar su arte final. Las impresoras tipo de sublimación en color o chorro de tinta en color o b/n, nos permiten obtener bocetos o copias a color con una calidad bastante aceptable en cuanto a color, no siendo apta para su posterior reproducción.

Llegamos a las filmadoras, con una resolución que oscila entre 1.270 a 3.386 puntos por pulgada (dependiendo de la clase de filmadora y marca), con las que podremos obtener el arte final, bien sea en fotolito o en papel fotográfico; la sepración o no de los colores, el tamaño adecuado (DIN A3, DIN A4, etc.), para su posterior reproducción en offset, serigrafía, etc.

La problemática de los periféricos es quizá su precio, estamos hablando de alta tecnología con lo que conlleva todo ello: su alto valor. No debe ser un problema u obstáculo para poder iniciarse en este tipo de ordenadores. Actualmente existen empresas dedicadas a dar servicio al cliente, bien sea de escaneado, impresión en color, filmación, etc., con lo cual podremos prescindir en una primera etapa de algunos de estos periféricos.

VICTOR GARCIA


PAPEL MOJADO
EL BRILLO DE UNA MIRADA
ANA MIRALLES
EMILIO RUIZ
col. erótica
LA GENERAL
EDICIONES

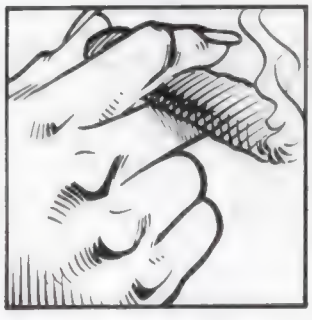

Imática
Castellón, 14 bajo
Tel. 138 24 12
46980 Paterna (Valencia)
Ximénez, 2, bajo izq.
Tel. (964) 22 28 35
12004 Castellón de la Plana
Apple Computer
Distribuidor Autorizado
PARA DAR LO MEJOR DE TI MISMO


boom
és la teua revista
Perquè
tu ets jove
boom



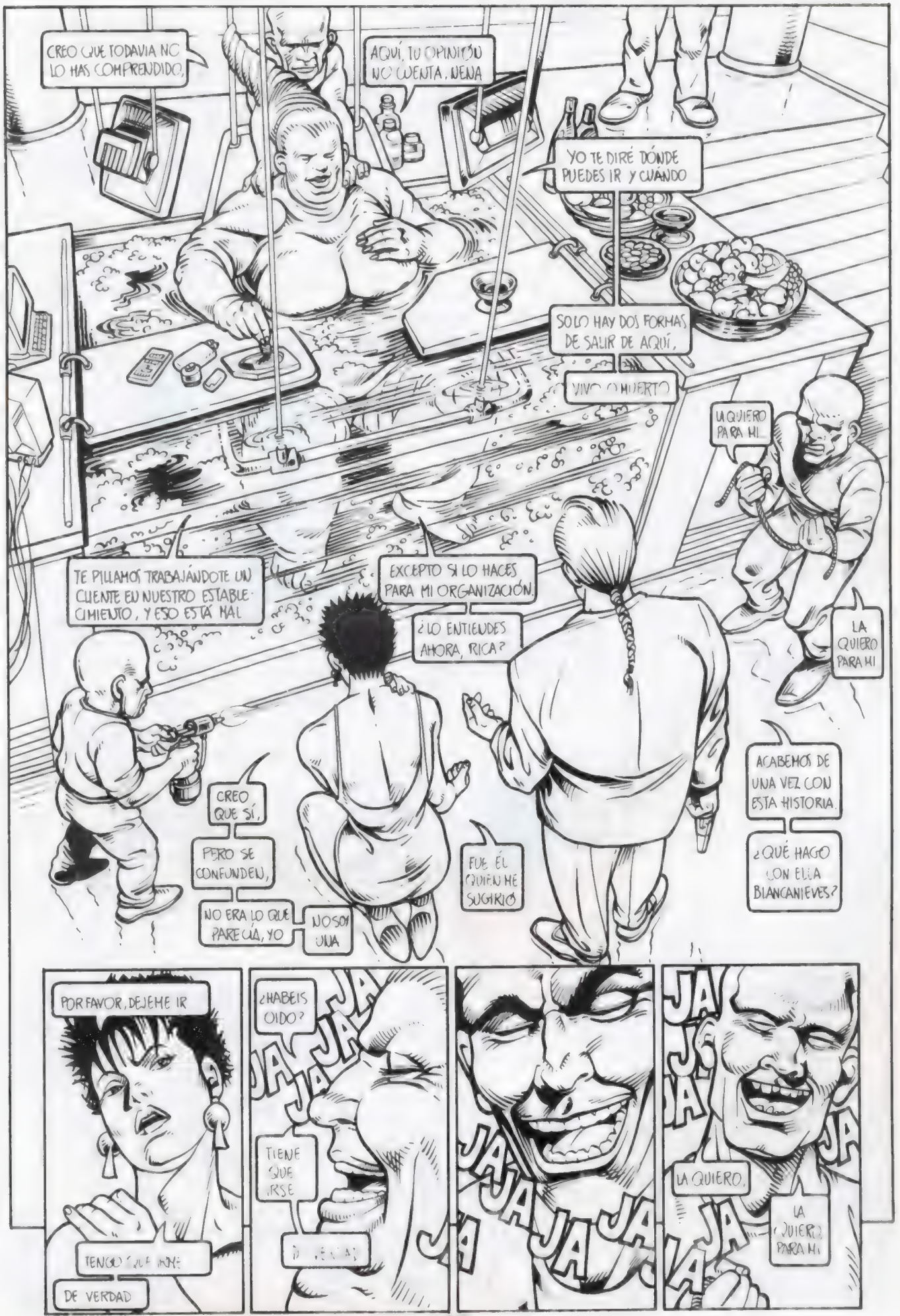






A LA CAZA DEL CONEJO


¡SUELTAME!
NI LO SUEÑES
TE HE DICHO QUE LA DEJES
HA INVADIDO NUESTRO TERRITORIO. ESO ESTÁ PENADO, EXIJO EL CASTIGO ESTABLECIDO
YA HAS OIDO.
SUELTAME
CALLATE
¡CHAS!
ESTÚPIDO.
NO LO VOLVERÉ A REPETIR
¿AÚN NO TE HAS DADO CUENTA? ¡NO SABE NADA!
ESTÁ MINTIENDO
EMPECEMOS OTRA VEZ
¿POR QUÉ NO NOS DICES QUIÉN ERES?
¿TIENES FAMILIA AQUÍ? ¿AMIGOS?, ¿ALGUIEN?
NO. NO SOY DE AQUÍ NO CONOZCO A NADIE NI SE QUE RE
DIGANME
ANTES TRABAJABA EN EL ESPACIO, EN LAS MINAS DE LOS ASTEROIDES..
PERO TODO ESO YA ES HISTORIA.
NO TENGO UNA OCUPACION FIJA Y
LAMENTO HABERLES CAUSADO TANTAS MOLESTIAS..
ME IRÉ Y NO VOLVERAN A VERME
NUNCA MÁS

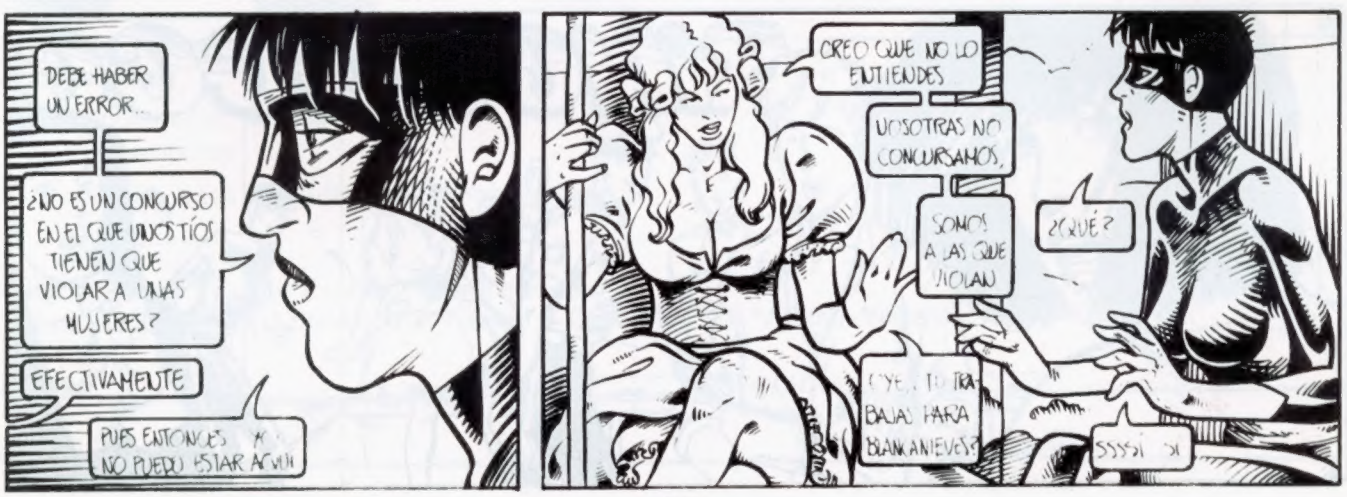

CREO QUE TODAVIA NO LO HAS COMPRENDIDO.
AQUÍ, TU OPINIÓN NO CUENTA, NENA
YO TE DIRÉ DÓNDE PUEDES IR Y CUÁNDO
SOLO HAY DOS FORMAS DE SALIR DE AQUÍ,
VIVO O MUERTO
TE PILLAMOS TRABAJÁNDOTE UN CLIENTE EN NUESTRO ESTABLECIMIENTO, Y ESO ESTÁ MAL
EXCEPTO SI LO HACES PARA MI ORGANIZACIÓN.
¿LO ENTIENDES AHORA, RICA?
UI QUIERO PARA MI
LA QUIERO PARA MI
CREO QUE SÍ.
PERO SE CONFUNDEN,
NO ERA LO QUE PARECÍA, YO NO SOY UNA
FUE ÉL QUIEN ME SUGIRIÓ
ACABEMOS DE UNA VEZ CON ESTA HISTORIA
¿QUÉ HAGO CON ELLA BLANCANIEVES?
POR FAVOR, DEJEME IR
TENGO QUE IRME DE VERDAD
¿HABEIS OIDO?
JA JA JA
TIENE QUE IRSE
DE VERDAD
JA JA JA JA JA JA
JA JA JA
LA QUIERO.
LA QUIERO PARA MI

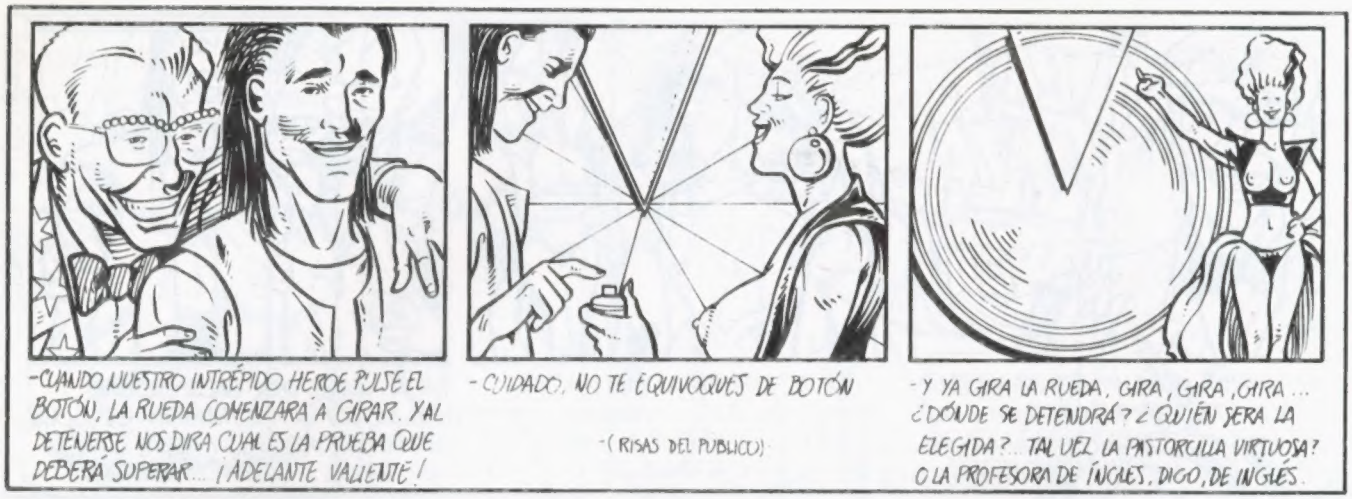

¡SILENCIO!
DEFINITIVAMENTE TU ERES IDIOTA...
PE-PERO. ES QUE YO
¡CALLATE!
NO REPLIQUES
SI QUIERES VIVIR TENDRÁS QUE TRABAJAR PARA BLANCANIEVES...
Y CONSIDERATE AFORTUNADA.
YO NO HABRÍA SIDO TAN GENEROSO CONTIGO
ME LO IMAGINO.
NO CREO QUE SEPAS QUÉ HACER CON UNA MUJER
¡YA ESTÁ BIEN!
LLEVAOSLA.
ES VUESTRA.
HACED LO QUE QUERAIS
EL FUEGO LA PURIFICARÁ
Y LUEGO ME LA TIRARÉ
ESPERA.
DE ACUERDO
TU GANAS
SIEMPRE LO HAGO
VAMOS. TE LLEVARÉ A TU NUEVA CASA
YO LA QUERÍA PARA MÍ
NO TE PREOCUPES.
TAL VEZ VUELVA POR AQUÍ
Y ENTONCES SERÁ TUYA
¿SOLO PARA MÍ?
SI TUS HERMANOS ESTÁN DE ACUERDO.


A LA CAZA DEL CONEJO
AQUÍ ESTAMOS, UN DÍA MÁS, CON UNA NUEVA EDICIÓN DE SU PROGRAMA FAVORITO, "A LA CAZA DEL CONEJO"... Y NUESTRA GENTIL AZAFATA YA NOS TRAE AL PRIMER CONCURSANTE...
-¿QUÉ TAL? ¿PREPARADO PARA LA ACCIÓN?
- BUENO, PSE-PSE -(APLAUSOS)-
-¿QUIERES CONTARNOS ALGO SOBRE TÍ?
- NO! -(RISAS DEL PÚBLICO)-
-JE, JE. QUIERO DECIR QUE TE PRESENTES...
-AH, YA, SOY GUSTAVO ALCÁNTARA GARCIGÓMEZ, SOY DISEÑADOR GRÁFICO Y TENGO 27 AÑOS...
-¿Y QUIENES SON TUS ACOMPAÑANTES?

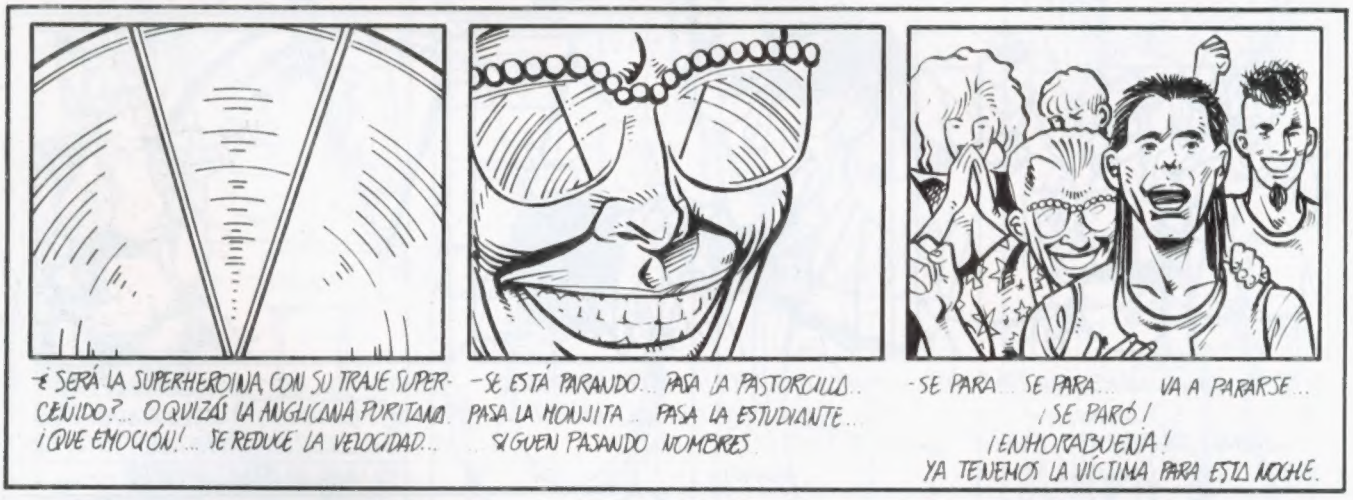

¿QUÉ DEMONIOS ES ESTE SITIO?
¿HAS OIDO HABLAR DE "A LA CAZA DEL CONEJO?
SI, ES UN PROGRAMA DE TELEVISIÓN, DE UNA EMISORA PIRATA.
PERO NUNCA LO HE VISTO.
PUES AHORA NO SOLO LO VERÁS, VAS A SALIR EN ÉL...
TODAS NOSOTRAS SALIMOS
¿PERO, QUÉ DICES?


-MI PRIMO, JOAQUÍN ANDRÉS, QUE ESTÁ EN PARO,
-¡HOLA! (APLAUSOS)
- Y VALERIANO, QUE TRABAJA CONMIGO
-¡HOLA! (APLAUSOS)
-MUY BIEN, UNA VEZ HECHAS LAS PRESENTACIONES VAMOS A PASAR A LA SIGUIENTE FASE DE VUESTRO-VUESTRO CONCURSO
(APLAUSOS)
APLICADA
PASTORA VIRTUOSA
-VICENTITA ESTÁ JUNTO A LA RULETA DE LA SUERTE. EN ELLA ESTÁN INDICADOS TODOS LOS ESCENARIOS QUE ENTRAN EN JUEGO ESTA NOCHE, CADA UNO DE ELLOS ESCONDE UN PREMIO DIFERENTE.


DEBE HABER UN ERROR...
¿NO ES UN CONCURSO EN EL QUE UNOS TÍOS TIENEN QUE VIOLAR A UNAS MUJERES?
EFECTIVAMENTE
PUES ENTONCES YO NO PUEDO ESTAR AQUÍ!
CREO QUE NO LO ENTIENDES
NOSOTRAS NO CONCURSAMOS,
SOMOS A LAS QUE VIOLAN
¿QUÉ?
OYE, ¿TU TRABAJAS PARA BLANCANIEVES?
SSSSI


-CUANDO NUESTRO INTRÉPIDO HEROE PULSE EL BOTÓN, LA RUEDA COMENZARÁ A GIRAR. Y AL DETENERSE NOS DIRÁ CUAL ES LA PRUEBA QUE DEBERÁ SUPERAR... ¡ADELANTE VALIENTE!
- CUIDADO, NO TE EQUIVOQUES DE BOTÓN
-(RISAS DEL PUBLICO)-
-Y YA GIRA LA RUEDA, GIRA, GIRA, GIRA... ¿DÓNDE SE DETENDRÁ? ¿QUIÉN SERA LA ELEGIDA?... TAL VEZ LA PASTORCILLA VIRTUOSA? O LA PROFESORA DE INGLES, DIGO, DE INGLES.


MIRA, YO VOY DE PASTORCILLA VIRTUOSA, TU ERES LA SUPERHEROINA ENMASCARADA. CUANDO
SALGA ELEGIDA LA PRUEBA, SONARÁ UN TIMBRE Y SE ENCENDERÁ ESA PANTALLA, EN LA QUE APARECERÁ UN NOMBRE.
Y ESA TENDRÁ QUE SALIR...
SI SE NIEGA, VENDRÁN UN PAR DE GORILAS QUE LA SACARÁN DE TODOS MODOS
PERO AHÍ FUERA PODREMOS DEFENDERNOS DE ALGUNA FORMA?
BUENO, YO TENGO MI BASTÓN DE PASTORCILLA.
TU, SIENDO SUPERHEROINA... TENDRÁS SUPERPODERES!... ¿NO?


-¿SERÁ LA SUPERHEROINA CON SU TRAJE SUPERCEÑIDO?... O QUIZÁS LA ANGLICANA PURITANA. ¡QUE EMOCIÓN!... SE REDUCE LA VELOCIDAD...
-SE ESTÁ PARANDO... PASA LA PASTORCILLA... PASA LA MONJITA... PASA LA ESTUDIANTE... SIGUEN PASANDO NOMBRES
-SE PARA... SE PARA... VA A PARARSE... ¡SE PARÓ! ¡ENHORABUENA! YA TENEMOS LA VÍCTIMA PARA ESTA NOCHE.


RINGGGGGG

LA GENERAL
EDICIONES

CATALOGO

COLECCION MORIARTY

- 1 Amor Pasión-**Juan Puchades**.
- 2 Calor Humano-**Carlos Ortín**.
- 3 Doble Engaño-**Rafa Fonteriz**.
- 4 Todo Al Negro-**Keko**.
- 5 Motel Nawi ("M")-**Manel Gimeno**.
- 6 Aventuras De Peter Plumcake-**Carles Rubio-Scaramuix.**

Colección Moriarty: 525 pts. ejemplar.

PAPEL MOJADO

- 1 El Brillo De Una Mirada-**Ana Miralles-Emilio Ruiz**.
- 2 Voráz-**Keko**.

En preparación:

- 3 Infamia Salvaje-**Carlos Ortín**.
- 4 ¿Qué Hago Con Ella?-**Raúl Núñez-Juan Puchades**.
- 5 **Sento**.
- 6 **Manel Gimeno**.



Keko.

Colección Papel Mojado: 1.400 ptas. ejemplar.
Edición Bimensual.

Deseo suscribirme a la colección **Papel Mojado** a partir del n.° _____ Inclusive, por seis números por la cantidad de 7.800 pts.

LAS ANTIPODAS

- 1 MARISCO-**Micharmut**.

Colección Las Antípodas: 2.025 pts. ejemplar.



EL MAQUINISTA

El Maquinista: 275 pts. ejemplar.
Edición Bimestral.

- ☐ Deseo suscribirme a **El Maquinista** a partir del nº. inclusive, por seis números, por la cantidad de1400 pts.
- ☐ Deseo suscribirme a **El Maquinista** a partir del nº inclusive, por doce números, por la cantidad de 2.700 pts.

IMPOSIBLE-ARREBATO ED.

- 1 Dogón-**Micharmut**.
- 2 Romance-**Sento**.
- 3 La pista Atlántica-**Miguel Calatayud**.
- 4 El Carnaval de los ciervos-**Max**.
- 5 Sic-Transit-**Javier de Juan**.
- 6 Invasión de los Elvis Zombies-**Gary Panter**.

800 pts. ejemplar.

COL.LECCIÓ ÈXIT

Ed. en català

- ☐ **1.** Adéu a la francesa-**Alfons Cervera-Juan Puchades.** 550 pts.



Scaramuix.

Forma de pago:

-Talón nominativo (**La General Ed.**).
-Contrareembolso.

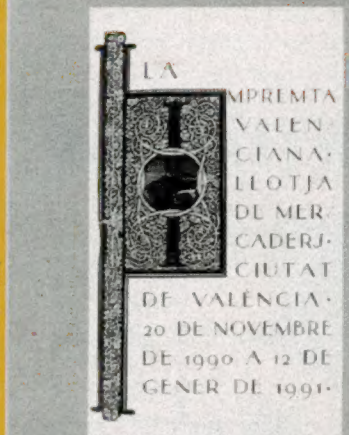
Marca con una X los recuadros correspondientes.

Gastos de envío: 150 pts. Excepto suscripciones.
Envíos a: La General Ediciones. G.V. Ramón y Cajal, 7, 2.°, 3.ª. 46007 Valencia.

NOMBRE _____ **DIRECCION** _____

POBLACION _____ **EDAD** _____ **PROFESION** _____

NOVETATS EDITORIALS



La impremta valenciana

Una fita històrica –el naixement de la impremta a València– serveix de partida per a una rica exposició monogràfica sobre les arts gràfiques i el llibre, amb la col·laboració de diversos especialistes.
Ha estat Premi Nacional com a millor llibre editat en 1990, dins la modalitat d'obra general i de divulgació.
P.V.P.: 5.000 ptes (IVA inclòs)

Les vistes valencianes d'Anthonie van den Wijngaerde (1563)

Aquesta obra, confeccionada a partir dels dibuixos de l'holandés Anthonie van den Wijngaerde, amb textos de diversos investigadors, sota la direcció del professor Vicenç M. Rosselló, constitueix un testimoni d'incalculable valor que mostra la vida de distintes ciutats valencianes durant l'època foral.
Ha estat Premi Nacional com a millor llibre editat en 1990 dins la modalitat d'obra tècnica d'investigació i erudicció.
P.V.P. : 4.000 ptes. (IVA inclòs)



GENERALITAT VALENCIANA
CONSELLERIA DE CULTURA, EDUCACIÓ I CIÈNCIA

LLIG. Llibreria de la Generalitat

Nom i Cognoms .....
Empresa/Entitat ..... C.I.F./D.N.I. .....
Adreça .....
Localitat ..... C.P. .....

Desitjaria rebre les següents publicacions editades:

Títol	Núm. Exemplars	Preu unitari IVA inclòs	Ptes.

FORMES DE PAGAMENT

☐ Adjunte taló a nom de LLIG. Llibreria de la Generalitat.
Pl. Manises, 3. 46003 València.
Telèfon (96) 386 61 70.

☐ Adjunte justificant de transferència bancària al compte corrent:
Núm. 3110.200.000030/2
Caixa d'Estalvis Provincial d'Alacant i València.

Data i signatura